Roland®



64 VOCES
AMPLIACIÓN x 4

MANUAL DEL USUARIO

Antes de utilizar esta unidad, lea detenidamente las secciones tituladas "**INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD**" (pág. 2), "**UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA**" (pág. 3) y "**NOTAS IMPORTANTES**" (pág. 4). Dichas secciones proporcionan información acerca de la utilización correcta de la unidad. Además, para asegurarse de haber obtenido una buena base de información sobre todas las prestaciones que la unidad proporciona, debe leer íntegramente este manual. Debe guardar este manual y tenerlo a mano para utilizarlo como documento de referencia.

Para Usuarios del XP-60

Aunque en este manual y el manual Arranque Rápido nos referimos sólo al XP-80, todos las operaciones son idénticas para el XP-80 y el XP-60.

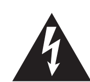
Debe substituir "XP-60" por "XP-80" cada vez que lo encuentre en el manual del Usuario y el manual Arranque Rápido.





ATENCIÓN: Riesgo de Descarga, No Abrir.

Precaución: Para reducir el riesgo de descarga eléctrica no debe quitar la tapa de esta unidad. No contiene ningún elemento que el usuario pueda reparar. Un técnico cualificado debe efectuar todas las reparaciones.



El símbolo de relámpago con punta de flecha contenido en el triángulo advierte al usuario de la presencia del "voltaje peligroso" dentro de la unidad que es de suficiente magnitud como para constituir un riesgo de shock eléctrico.



El punto de exclamación contenido en el triángulo advierte al usuario de la presencia de instrucciones importantes acerca del funcionamiento y mantenimiento de la unidad

INSTRUCCIONES PERTENECIENTES AL RIESGO DE INCENDIO, DESCARGA ELÉCTRICA Y DAÑOS FÍSICOS

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES
GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES

AVISO: Cuando utiliza productos eléctricos, siempre debe observar las precauciones básicas, incluyendo las siguientes:

1. Antes de utilizar la unidad, lea todas las instrucciones.
2. No lo utilice cerca de agua - por ejemplo, cerca de un baño, un fregadero o en sótano húmedo, cerca de una piscina, etc.
3. Debe utilizar este producto con el soporte recomendado por el fabricante.
4. Este producto, utilizado junto con un amplificador, altavoces o auriculares, es capaz de generar niveles de volumen que podrían causar la pérdida permanente del sentido de audición. No debe utilizarlo durante períodos largos a altos niveles de volumen o a un nivel de volumen que resulte incomodo. Si Ud. nota la disminución del sentido de audición o sufre zumbidos en los oídos, consulte con un especialista médico.
5. Debe colocar el producto de forma que ni la colocación ni la posición impide la ventilación correcta de la unidad.
6. No debe colocar la unidad cerca de fuentes de calor como, por ejemplo, radiadores, calefactores u otros productos que generan calor.
7. Debe conectar el producto sólo al tipo de red eléctrica especificada en las instrucciones o impreso en la unidad.
8. Si no utiliza la unidad durante un período largo, debe desconectar el cable de alimentación del enchufe.
9. Debe evitar que caigan objetos y líquidos dentro de la unidad.
10. Un técnico cualificado de revisar la unidad si:

A. Si el cable de alimentación ha sufrido daños,.
B. Si objeto o líquidos han entrado en la unidad
C. La unidad ha sido expuesto a la lluvia.
D. Si la unidad no funciona de forma correcta o exhibe un cambio pronunciado en su rendimiento.
E. Si la unidad ha caído o la parte exterior de la unidad ha sufrido daños.

11. No debe intentar reparar la unidad excepto si está siguiendo las instrucciones de mantenimiento del usuario. Un técnico cualificado debe efectuar todas las demás reparaciones.

Paises de la Comunidad Europea

Aparatos que Contienen Pilas de Lítio

Precaución

Las pilas reemplazadas incorrectamente pueden dar lugar al peligro de explosión. Reemplácelas sólo con pilas del tipo equivalente o con las recomendadas por el fabricante.

ADVARSEL!

Lithiumbatteri - Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering.
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.
Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte.
Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren.
Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

ADVARSEL

Eksplosjonsfare ved feilaktig skifte av batteri.
Benytt samme batteritype eller en tilsvarende type anbefalt av apparatfabrikanten.
Brukte batterier kasseres i henhold til fabrikantens instruks joner.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu.
Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

Paises de la Comunidad Europea



Este producto cumple con los requerimientos de los Directivos Eurpeos EMC 89/336/EEC y LVD 73/23/EEC

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

– Reorient or relocate the receiving antenna.
– Increase the separation between the equipment and receiver.
– Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
– Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Utilizar la Unidad con Seguridad

INSTRUCCIONES PARA LA PREVENCIÓN DE INCENDIO, DESCARGA ELÉCTRICA O DAÑOS FÍSICOS

Acerca de AVISO y PRECUACIÓN

AVISO	Avisa al usuario acerca de las situaciones en que el uso incorrecto de la unidad puede dar lugar a la muerte o a lesiones de gravedad.
PRECAUCIÓN	Avisa al usuario acerca de las situaciones en que el uso incorrecto de la unidad puede dar lugar a lesiones o a daños materiales. * Los daños materiales se refieren a daños y perjuicios sufridos por la vivienda y su contenido o por los animales domésticos.

ACERCA DE LOS SÍMBOLOS

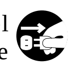
	El símbolo Δ advierte al usuario de la existencia de instrucciones importantes o avisos. El gráfico contenido en el símbolo determina el significado del mismo. Por ejemplo, el símbolo mostrado a la izquierda de este texto se utiliza para las precauciones generales, los avisos y las advertencias de peligro.
	El símbolo Ø advierte al usuario de cuáles son las operaciones prohibidas. El gráfico contenido en el círculo cambia según la operación prohibida. Por ejemplo, el símbolo mostrado a la izquierda de este texto significa que nunca debe desmontar la unidad
	El símbolo ● advierte al usuario de cuáles son las operaciones que debe efectuar. El gráfico contenido en el círculo cambia según la operación a efectuar. Por ejemplo, el símbolo mostrado a la izquierda de este texto significa que debe desenchufar el cable de alimentación.

SIEMPRE DEBE OBSERVAR LOS SIGUIENTES PUNTOS

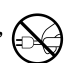
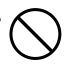
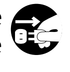
AVISO

- Antes de utilizar la unidad, asegúrese de leer las instrucciones siguientes y el manual del Usuario 
- No debe efectuar ninguna modificación interna en la unidad. (La única excepción sería las instrucciones específicas del manual para instalar las opciones que el ususario puede instalar, vae la página 45.) 
- Cuando utiliza la unidad con un rack o un soporte recomendado por Roland, dicho rack o soporte debe ser colocado de forma que quede nivelado y estable. Si no utiliza un rack ni un soporte, igualmente debe asegurarse de que el sitio donde coloque la unidad proporciona una una superficie nivelada que la aguantará correctamente y evitará que tambalee 
- Evite dañar el cable de alimentación. No debe doblarlo excesivamente, pisarlo, colocar objetos pesados sobre él, etc. Un cable que ha sufrido desperfectos puede dar lugar a descargas eléctricas o a incendios. Nunca debe utilizar un cable que haya sufrido desperfectos 
- Si un niño de corta edad utiliza la unidad, un adulto deberá supervisarle hasta que el niño sea capaz de seguir todas las normas esenciales para utilizar la unidad sin peligro 
- Proteja la unidad de impactos fuertes. (¡No deje que se caiga al suelo!) 
- Nunca debe conectar la unidad a un enchufe donde ya haya un número excesivo de aparatos enchufados. Si utiliza un alargo, debe asegurarse de que el consumo total de todos los aparatos que éste alimenta no sobrepase el límite especificado (vatios/amperios) del alargo. Una carga excesiva puede dar lugar a que el material aislante del cable se sobrecaliente y, finalmente, se funda 

AVISO

- Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte con el servicio técnico Roland o con un distribuidor autorizado de Roland de la lista en la página “Información” 
- Siempre debe apagar la unidad y desenchufar el cable de alimentación antes de instalar la placa de circuitos (serie SR-JV80; página 45). 

Precaución

- Al conectar / desconectar la unidad al enchufe, siempre debe cogerlo el extremo del cable. 
- Debe intentar evitar que se enreden los cables y colocarlos de forma que estén fuera del alcance de los niños de corta edad 
- Nunca debe subirse encima de la unidad ni colocar objetos pesados sobre ella. 
- Cuando conecta o desconecta el cable de alimentación del enchufe o de la unidad,nunca debe hacerlo con las manos mojadas. 
- Antes de desplazar la unidad, desenchufe el cable de alimentación y desconecte todos los cables que estén conectados a los aparatos. 
- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desenchufe el adaptador AC (pág. 4) 
- Si hubiese una tormenta con relámpagos, debería desenchufar la unidad. 
- Instale sólo la(s) placa(s) de circuitos especificadas (serie SR-JV80). Extraiga sólo los tornillos especificados (página 45). 

NOTAS IMPORTANTES

Además de los puntos contenidos en "NOTAS DE SEGURIDAD" y "UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA" de las páginas 2 y 3, lea y observe lo siguiente:

Alimentación

- No conecte esta unidad al mismo circuito eléctrico donde esté conectado cualquier otro aparato que genere ruido de línea (por ejemplo, un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable).
- Antes de conectar esta unidad a otras, desenchúfelas; esto evitará dañarlas o que funcionen mal.

Colocación

- Utilizar la unidad cerca de amplificadores (u otros aparatos que contengan grandes transformadores) puede producir zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación de la unidad o colóquela más lejos de la fuente de la interferencia.
- Esta unidad podría producir interferencias en radios o televisores. No la utilice cerca de ellos
- Observe los siguientes puntos al utilizar la unidad de disco incorporada en el XP-80. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Antes de Utilizar Diskettes" (pág. 5).
  - No coloque la unidad cerca de aparatos que generen un campo magnético fuerte (p. ej. altavoces).
  - Coloque la unidad encima de una superficie nivelada y sólida.
  - No mueva la unidad ni la exponga a vibraciones mientras está funcionando
- No exponga la unidad a la luz directa del sol, no la coloque cerca de aparatos que produzcan calor, no la deje dentro de un vehículo cerrado ni de ninguna forma la exponga a temperaturas extremas. Las temperaturas extremas pueden deformarla o descolorarla.

Mantenimiento

- Para el mantenimiento diario, limpie la unidad con un trapo seco y suave o uno que haya sido humedecido con agua. Para quitar una suciedad mayor, utilice un detergente neutro y suave. Después, pase un trapo seco por toda la unidad.
- Nunca utilice bencina, alcohol o disolventes de ningún tipo a fin de evitar la deformación y/o el decolorimiento de la unidad

Reparaciones y Datos

- Tenga en cuenta que, al reparar la unidad, podría perder todos los datos que ésta contiene. Siempre debe hacer un "backup" de los datos importantes en un diskette o apuntarlos en un papel. Al efectuar las reparaciones, los técnicos tomarán las precauciones necesarias para intentar evitar la pérdida de datos. No obstante, en ciertos casos (por ejemplo, en los que la avería está en los circuitos relacionados con la misma memoria), lamentamos que no siempre sea posible conservar los datos contenidos en la memoria y, por lo tanto, Roland no asume ninguna responsabilidad acerca de la pérdida de dichos datos

Seguro de Memoria

- Esta unidad contiene una pila que mantiene el contenido de la memoria cuando la unidad está apagada. Cuando dicha pila quede débil, la pantalla mostrará el siguiente mensaje. Una vez mostrado dicho mensaje, para evitar la pérdida de todos los datos contenidos en la memoria, deberá reemplazar la pila cuanto antes. Cuando sea preciso cambiar la pila, consulte con Centro de Servicio Postventa de Roland o con el distribuidor autorizado de Roland listado en la página "Información".

  "Battery Low"

Precauciones Adicionales

- Tenga en cuenta que puede perder para siempre el contenido de la memoria como consecuencia del mal funcionamiento o utilización incorrecta de la unidad. Para protegerse contra el riesgo de la pérdida de datos importantes, recomendamos hacer periódicamente una copia de seguridad de los datos contenidos en la memoria de la unidad en una tarjeta de memoria.
- Lamentablemente, una vez perdidos los datos, sería imposible recuperar los datos guardados en un diskette, la memoria de la unidad o otro aparato MIDI (p. ej. un secuenciador). Roland Corporation no asumirá ninguna responsabilidad en este supuesto.
- Debe manejar los botones, deslizadores, jacks conectores y otros controles de la unidad de forma prudente. Manejarlos de forma brusca puede dar lugar a que la unidad funcione mal.
- Nunca golpee o apriete la pantalla.
- Al conectar/desconectar los cables, cójalos por los extremos y evite estirarlos por el cable mismo. De esta manera evitará dañar los elementos internos del cable.
- La unidad generará una pequeña cantidad de calor durante su funcionamiento normal.
- Para evitar molestar a sus vecinos, mantenga el nivel de volumen a un nivel razonable o utilice auriculares.
- Si desea transportar la unidad, si es posible vuelva a colocarla en el embalaje original. Si no dispone del embalaje original, debe utilizar materiales de embalaje equivalentes.

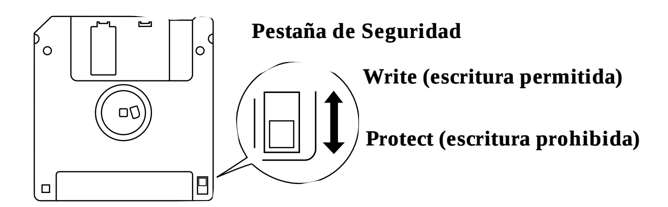
Utilizar la Unidad de diskettes

Antes de Utilizar Diskettes

- Coloque la unidad en una superficie sólida, nivelada y libre de vibraciones. Si no es posible colocar la unidad en una superficie nivelada, asegúrese de que el desnivel de la superficie no sobrepase los límites especificados: hacia arriba, 5 grados, hacia abajo, 35 grados
- Evite utilizar la unidad inmediatamente después de transportarla a un lugar cuyo nivel de humedad sea muy diferente al de donde estaba antes. Los cambios bruscos en el entorno pueden dar lugar a que se forme condensación dentro de la unidad de disco que afectará adversamente al funcionamiento de la unidad de disco y/o dañar los diskettes. Si Ud. cambia la unidad de lugar, deje que se caliente a la temperatura ambiente antes de utilizarla (unas cuantas horas).
- Para insertar un diskette, introdúzcalo en la unidad de disco suavemente pero con firmeza. Al colocarlo correctamente, se escuchará un "click". Para retirar el diskette, pulse el botón EJECT con firmeza. No haga excesiva fuerza para extraer un diskette que haya quedado encallado en la unidad de disco.
- Nunca intente retirar un diskette de la unidad de disco mientras esté funcionando (el indicador está iluminado): puede dañar el diskette y la unidad de disco.
- Extraiga el diskette antes de encender o apagar la unidad de disco.
- Para evitar dañar los cabezales de la unidad de disco, debe intentar introducir el diskette en una posición nivelada (plana). Introdúzcalo suavemente pero con firmeza. Nunca debe forzarlo.

Utilizar Diskettes

- Los diskettes contienen un disco de plástico que dispone de una fina capa de un medio de almacenaje magnético. Se requiere una precisión microscópica para poder almacenar tal cantidad de datos en un espacio tan reducido. Para conservar la integridad de los diskettes, al manejarlos, observe lo siguiente:
  - No toque nunca el interior magnético del diskette
  - Nunca utilice o guarde diskettes en zonas con suciedad o polvo.
  - No debe exponer los diskettes a temperaturas extremas (por ejemplo, la luz del sol directa dentro de un vehículo cerrado). Los límites de temperatura recomendado: 10 a 50 grados C
  - No exponga los diskettes a aparatos que producen un fuerte campo magnético (P. ej. altavoces).
- Los diskettes disponen de una pestaña de seguridad que los protege contra los borrados accidentales. Recomendamos mantener la pestaña en la posición "PROTECT" y desplazarla a la posición "WRITE" sólo cuando desee almacenar nuevos datos en el diskette.



- La etiqueta de identificación debe fijarse firmemente en el diskette de seguridad. Si la etiqueta se soltase mientras el diskette está dentro de la unidad de disco, podría ser difícil retirar el diskette.
- Guarde el diskette en su estuche después de usarlo

Manejar e Instalar la Placa de Ampliación de Onda (serie SR-JV80)

- Para evitar que la electricidad estática dañe los elementos internos , al manejar la placa, deberá observar los siguientes puntos.
  - Antes de tocar la placa, siempre deberá tocar un objeto metálico (por ejemplo, una cañería) para asegurarse de descargar cualquier carga de electricidad estática que Ud. lleve.
  - When handling the board, grasp it only by its edges. Avoid touching any of the electronic components or connectors.
- Nunca debe tocar ninguno de los circuitos impresos ni los terminales de conexión
- Nunca debe utilizar fuerza excesiva al instalar una placa de circuitos. Si a la primera no encaja correctamente, extráigala y vuelva a instalarla.
- Una vez completada la instalación de la placa de circuitos, compruebe su trabajo

Prestaciones del XP-60/XP-80

Ampliabilidad

Permite la instalación de cuatro Placas de Amplicación de Onda a la vez.

El XP-60 / XP-80 acepta hasta cuatro Placas de Ampliación de Onda a la vez y, de esta manera, proporciona sonidos complejos que utilizan una cantidad prodigiosa de datos de onda (pág. 45).

Compatible con Archivos MIDI Estándar

El XP-60 / XP-80 es capaz de reproducir datos musicales contenidos en Archivos MIDI Estándar (SMF) comerciales y también datos de canción de formato Super-MCR contenidos en un secuenciador (pág. 97, 102).

Utilización rápida e intuitiva

Pantalla de amplias dimensiones

La pantalla de amplias dimensiones proporciona a primera vista una visión de los parámetros relacionados con la operación seleccionada. Los gráficos comprensivos permiten una edición simple.

Total facilidad de utilización

Para que la utilización de la unidad sea más ágil, ésta dispone de botones específicos para cada función. Los botones [F1]-[F6] localizados debajo de la pantalla permiten la edición intuitiva (pág. 20).

Salidas múltiples

El XP-60 / XP-80 viene equipado con las salidas en estéreo MIX OUTPUT y DIRECT OUTPUT. Mediante los jacks de salida independientes puede procesar independientemente diferentes sonidos de instrumentos utilizando unidades de efectos externas y técnicas sofisticadas de mezcla (p.60, 68)

Claqueta con salida a aparatos externos

Puede conectar unos auriculares o un amplificador al jack CLICK OUTPUT para obtener una claqueta de referencia (pág. 180).

Fuente de sonido de sintetizador de alto rendimiento

Polifonía de 64 voces y 16 partes multi-tímbricas

El XP-60 / XP-80 es una fuente de sonido con 16 partes multi-tímbricas que produce simultáneamente hasta 64 notas polifónicas. Al utilizar el XP-80 junto con el secuenciador incorporado u ordenador externo, el potencial creativo de la unidad para la producción de música quedará patente (pág. 19).

Efectos incorporados potentes

La avanzada tecnología DSP (Procesador de Señal Digital) proporciona un amplio abanico de efectos de calidad equivalente al de los estudios de grabación. Además de la sección de efectos múltiples (EFX), que proporciona 40 tipos diferentes de efectos, el XP-80 también proporciona una unidad de chorus y una unidad de reverb independientes (pág. 39).

Amplia Gama de estructuras de Tones

La unidad proporciona diez Estructuras diferentes que permiten combinar los elementos sonoros para más flexibilidad en la creación de sonidos. El modulador de anillo y el booster realzan la creación de sonidos (pág. 49).

Gran surtido de opciones de arpegios y "cutting"

Al activar la función [ARPEGGIO], podrá crear diversos arpegios y simular el acompañamiento de tipo guitarra (enmudecer las cuerdas inmediatamente después de tocarlas) simplemente ejecutando un acorde. Puede incluso especificar el "aire" del ritmo deseado (pág. 35).

Compatible con el Sistema GM

El XP-60 / XP-80 dispone de un modo compatible con el Sistema GM y el formato estándar del sistema musical de sobremesa (DTM). Además es capaz de reproducir datos de canción comerciales compatibles con el sistema GM (pág. 173).

Sistema GM

GM (General MIDI) es un juego de especificaciones adoptado por la industria para fuentes de sonido que permite la creación y reproducción de datos musicales sea cual sea el fabricante o modelo específico de la unidad utilizada. Los datos de canción compatibles con GM llevan el logotipo GM ( ) que indica que puede reproducirlos correctamente en cualquier fuente de sonido compatible con el sistema GM.

Secuenciador completo - MRC Pro

La función Quick Play proporciona la reproducción directa de canciones

Puede reproducir directamente una canción contenida en un diskette sin cargarla en la memoria interna (pág. 98).

La grabación en Bucle Continua permite crear canciones sin interrupciones

Mientras graba puede cambiar de pista de frases de destino de manera que puede grabar partes de percusión, bajo y melodía en una secuencia continua (pág. 109

RPS (Secuencia de Frases a Tiempo Real) - una prestación potente para las actuaciones en directo

Con la función RPS puede asignar patrones propios a una tecla y reproducirlos pulsando dicha tecla. Estos hacen que las frases complicadas sean más fáciles de ejecutar (pág. 150).

La Reproducción en Cadena proporciona la reproducción continua de las canciones especificadas

La Reproducción en Cadena reproduce las canciones contenidas en el diskette en la secuencia deseada. Esta función es útil si utiliza el secuenciador del XP-60 / XP-80 en directo (pág. 153).

La Cuantificación Groove permite crear su propios plantillas de ritmo.

Seleccione cualquiera de las 71 plantillas groove que la unidad proporciona. Además, puede modificarlas para que tengan el "aire" deseado y guardar 16 de ellas en el área del usuario (págs. 139, 142).

La Visón Previa sostiene funciones de Cuantificación

La función Visón Previa permite comprobar a tiempo real las variaciones de los ritmos mientras ajusta los parámetros de la Cuantificación. Esto le ayudará a obtener exactamente el resultado deseado en las funciones Shuffle Quantize y Groove Quantize (pág. 136).

Permite la reproducción sincronizada con la grabadora de disco duro "VS-880" de Roland.

Puede sincronizar el XP-60 / XP-80 con la VS-880 y viceversa simplemente conectando ambos aparatos mediante un cable MIDI y ajustando los parámetros precisos. Esto permite grabar digitalmente en la VS-880 una canción creada en el XP-80 junto con vocales y ejecuciones en directo (pág. 184).

Resumen de Capítulos

Para Usuarios del XP-60

Aunque en este manual y el manual Arranque Rápido nos referimos sólo al XP-80, todos las operaciones son idénticas para el XP-80 y el XP-60.

Debe substituir "XP-60" por "XP-80" cada vez que lo encuentre en el manual del Usuario y el manual Arranque Rápido.

Este manual está dividido en 12 capítulos. Antes de leerlo, recomendamos leer el manual Arranque Rápido.

Capítulo 1. Visión general del XP-80
Este capítulo ofrece una visión general de la configuración de las secciones de la fuente del sonido y del secuenciador contenidas en el XP-80 además de la utilización básica de la unidad. Ya que este capítulo proporciona un buen entendimiento del XP-80, le será provechoso leerlo.

Capítulo 2. Interpretar
Este capítulo explica cómo utilizar el XP-80 en los modos Patch, Performance y Rhythm Set. Es imprescindible leerlo para entender los procedimientos de las operaciones del XP-80.

Capítulos 3. Crear sonidos propios
Este Capítulo explica la creación de sonidos, los parámetros que constituyen un Patch, un Performance o un Set de Percusión y los parámetros de Sistema que determinan la operación global del XP-80 y las funciones de dichos parámetros. Comprender la información proporcionada en este capítulo es un requisito previo esencial para crear sonidos propios.

Capítulo 4. Grabar y Reproducir una Canción
Este capítulo ofrece una explicación detallada sobre cómo reproducir y grabar una canción. Entender este capítulo es esencial para la utilización correcta del XP-80.

Capítulo 5. Editar una Canción
Este capítulo explica detalladamente la edición de canciones y los ajustes de canción. Si desea editar una canción pre-grabada utilizando las funciones Edición de Pista, Edición Microscópica y/o Cuantificar.

Capítulo 6. Secuencia de Frases a Tiempo Real (RPS)
Este capítulo explica detalladamente la función RPS incluyendo los ajustes de RPS y cómo reproducir canciones mediante de la función RPS

Capítulo 7. Hacer Sonar canciones en secuencia (Chain Play)
La función que permite reproducir canciones contenidas en un diskette de forma consecutiva y en el orden que Ud. especifique se denomina "Chain Play" (reproducción en cadena). Este capítulo explica los ajustes de la función Chain Play y cómo reproducir las canciones.

Capítulo 8. Ajustes de la memoria del XP-80 (Modo Utilidades)
Este capítulo explica las funciones del modo Utilidades: guardar datos de Patch/Performance/Set de Percusión, transferir datos a o desde un diskette y transferir datos a o desde un aparato MIDI externo, etc. Cuando sea preciso, lea este capítulo.

Capítulo 9. Funciones relacionadas con diskettes (Modo Disk)
Este capítulo explica las operaciones relacionadas con diskettes como, por ejemplo, guardar datos en un diskette, cargar en la memoria interna los datos contenidos en un diskette, etc.

Capítulo 10. Utilizar el XP-80 como fuente de sonido GM
Este capítulo explica los procedimientos y los parámetros empleados al utilizar el XP-50 como fuente de sonido compatible con el Sistema GM. Si desea reproducir datos de score GM comerciales, lea este capítulo.

Capítulo 11. Realizar el potencial del XP-80
Este capítulo explica diversas técnicas que amplían el alcance del XP-80. Incluye, entre otros, explicaciones acerca de cómo utilizar la unidad junto con aparatos MIDI externos y aplicaciones para actuaciones en directo.

Capítulo 12. Material Suplementario
Este capítulo contiene una sección con soluciones para los pequeños problemas que puede experimentar el XP-80. También contiene una lista de mensajes de error a la cual puede acceder si se mostrase en la pantalla un mensaje de error. Además, contiene una lista de parámetros y una carta de MIDI implementado.

Anotaciones utilizadas en este Manual del Usuario

Para que los procedimientos de las operaciones sean más fáciles de entender, adoptamos el siguiente sistema de anotaciones:

Los caracteres y los números contenidos en paréntesis cuadrados [] representan los botones del panel frontal. Por ejemplo, [PATCH] representa el botón PATCH y [ENTER] el botón ENTER.

Un asterisco (✻) al principio de un párrafo significa que éste contiene una nota o un aviso de precaución. No debe pasarlos por alto.

(pág. ??) se refiere a las páginas de este manual.

Las columnas marcadas con ····· incluyen información adicional relacionada con funciones o bien consejos para la utilización de la unidad.

Las secciones <Procedimiento> explican los pasos de las operaciones.

Las secciones (Procedimiento Básico) explican los procedimientos básicos de cada función. Léalas para que las operaciones sean más fáciles de efectuar.

Las secciones (Ejemplo) proporcionan ejemplos que Ud. puede utilizar como punto de referencia.

Los párrafos que explican los parámetros llevan como título "Abreviación del parámetro (Nombre completo del parámetro).

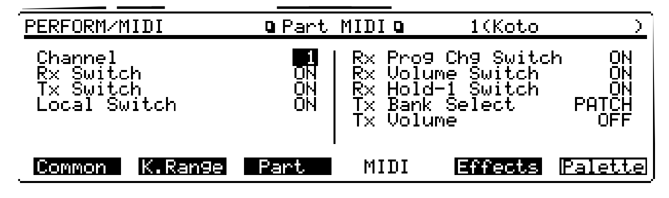
Ejemplos

RTC 1 (Controlador a Tiempo Real 1)

Through (Interruptor de la función Thru)

En el texto, se anotan los parámetros de esta forma, por ejemplo, "Parámetro de Canal (PERFORM/MIDI/Part MIDI)". Esto significa que el parámetro de Canal se encuentra en la pantalla Part MIDI del Grupo MIDI en el modo Performance. Las pantallas se anotan de manera similar, por ejemplo, "Pantalla Part MIDI (PERFORM/MIDI)".

Modo   Grupo de Pantalla   Nombre de Pantalla



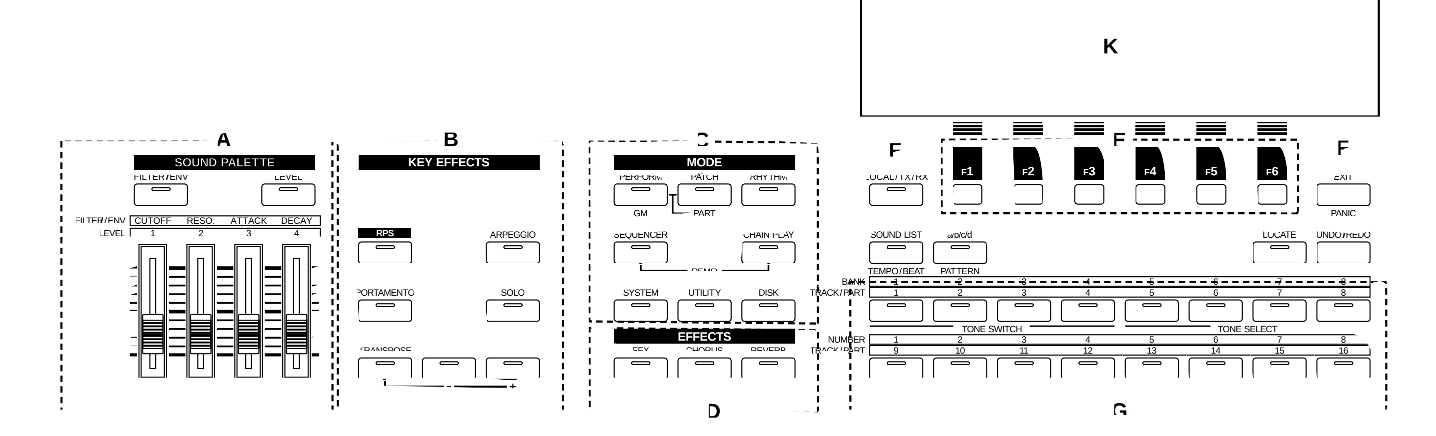
Las descripciones entre paréntesis () de los parámetros contenidos en la misma pantalla se omiten: p. ej., "parámetro Interruptor Rx".

Pantallas
Las pantallas impresas en este manual pueden ser diferentes a las pantallas actuales de la unidad que muestran los ajustes de fábrica.

Contenido

Nombres y funciones de los botones y controles

Panel Frontal



A. Sección SOUND PALETTE

Utilice los cuatro deslizadores para modificar a tiempo real los sonidos.

[FILTER/ENV]

Para modificar a tiempo real los filtros y / o las envolventes utilizando los cuatro deslizadores, pulse este botón para que quede ACTIVADO (pág. 28, 32).

[LEVEL]

Para ajustar a tiempo real el equilibrio entre los niveles de volumen utilizando los cuatro deslizadores, pulse este botón para que quede ACTIVADO (pág. 28, 32).

B. Sección KEY EFFECTS

Los botones contenidos en esta sección permiten asignar diversas funciones a las teclas del teclado del XP-80.

[RPS]

Activa / Desactiva la RPS (pág. 151).

[ARPEGGIO]

Activa / desactiva el Arpegiador (pág. 35).

[PORTAMENTO]

Activa / desactiva el Portamento (pág. 28).

[SOLO]

Especifica que las notas suenen individualmente (pág. 28).

[TRANSPOSE]

Especifica la transposición del teclado por pasos de un semitono (pág. 38).

[+OCT], [-OCT]

Ajustan la afinación del teclado en pasos de una octava (pág. 37).

Si pulsa cualquiera de estos dos botones mientras mantiene pulsado [TRANSPOSE], puede ajustar la cantidad de transposición deseada (pág. 38).

C. Sección MODE

Los botones de esta sección seleccionan los modos. Al pulsarlos, el indicador del modo seleccionado se iluminará (pág. 20).

D. Sección EFFECTS

Los botones de esta sección activan / desactivan los efectos internos correspondientes (EFX, Chorus y Reverb).

[EFX]

Activa / desactiva la unidad de efectos (EFX) (pág. 40).

[CHORUS]

Activa / desactiva el Chorus (pág. 40).

[REVERB]

Activa / desactiva la Reverb (pág. 40).

E. [F1]–[F6] (Botones Function)

Cada uno de estos botones corresponde a una de las funciones mostradas en la parte inferior de la pantalla Las funciones de dichos botones cambian según el modo seleccionado o la pantalla actual (pág. 20).

F.

[LOCAL/TX/RX]

Este botón abre la ventana LOCAL / TX / RX donde puede activar / desactivar los interruptores Local, Transmit y Receive (pág. 30).

[EXIT] / [PANIC]

El funcionamiento de este botón cambia según si Ud. mantiene pulsado [SHIFT] o no.

EXIT: Pulse este botón para volver a la pantalla Play de modo actual (pág. 21) o si desea cancelar la operación actual.

PANIC: Si las notas quedan "colgadas" o no suenan, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse este botón (pág. 38).

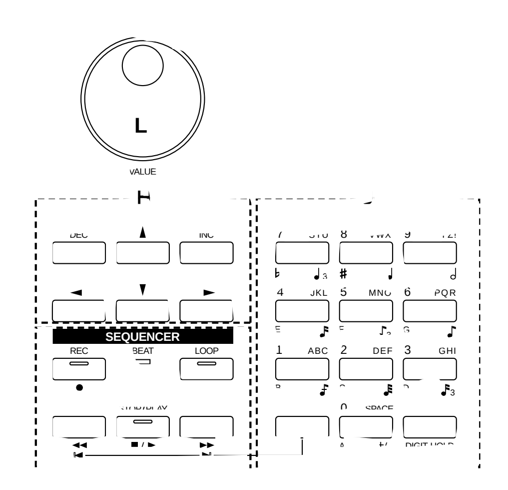
Pantalla Play del modo fuente de sonido: Selecciona un Patch / Performance / Set de Percusión mediante el método Bank / Number. Utilice los botones BANK [1]-[8] para seleccionar el banco y los botones NUMBER [1]-[8] para seleccionar el número (pág. 26, 29, 33).

Pantalla edición de Performance: Utilice los botones TRACK / PART [1]-[16] para seleccionar la Parte a modificar (pág. 43).

Pantalla edición de Patch: Se utilizan los botones TRACK / PART [1]-[4] (TONE SWITCH) para activar / desactivar el Tone (pág. 27). Se utilizan los botones TRACK / PART [5]-[8] (TONE SELECT) para seleccionar el Tone a modificar (pág. 40).

Pantalla Set de Percusión: Se utilizan los botones TRACK / PART [5]-[8] (TONE SELECT) para seleccionar la nota del teclado a modificar (pág. 44).

Modo Secuenciador: Se utilizan los botones TRACK / PART [1]-[16] para seleccionar la pista de frases o la Parte (pág. 108). Durante la reproducción / grabación de una canción puede utilizar estos botones para cambiar entre Play y Enmudecer la pista de frases (pág. 100).



[SOUND LIST] / [TEMPO/BEAT]

La función asignada a este botón cambia según el modo seleccionado.

SOUND LIST: Cuando una pantalla de los modos relacionados con las fuentes de sonido esté activada, este botón abrirá la ventana Sound List.

TEMPO / BEAT: Si una pantalla relacionada con el modo Secuenciador está activada, utilice este botón para seleccionar una pista de tempo o pista beat. Si ha modificado provisionalmente el tempo y desea reproducir la canción al tempo inicial, pulse este botón mientras mantiene pulsado [SHIFT] (pág. 100).

[a/b/c/d] / [PATTERN]

La función asignada a este botón cambia según el modo seleccionado.

a / b / c / d: Al seleccionar un Patch / Performance / Set de Percusión, seleccione un sub grupo (a / b / c / d) utilizando el método Bank / Number (pág. 26, 29, 33).

PATTERN: Si una pantalla relacionada con el modo Secuenciador está activada, utilice este botón para seleccionar un Patrón.

[LOCATE]

Este botón abre la ventana Locate para especificar y desplazar la posición de localización (pág. 119).

[UNDO/REDO]

Pulse este botón para recuperar el valor inicial de un valor modificado o para cancelar la grabación o la operación en curso. Al volver a pulsar este botón, volverá a iniciarse la grabación / operación (pág. 24).

G.

BANK [1]–[8], NUMBER [1]–[8] / TRACK / PART [1]–[16]

La función asignada a este botón cambia según el modo seleccionado.

H.

[◀], [▶], [▲], [▼] (Botones Cursor)

Utilice estos botones para desplazar el cursor (el cuadro negro) (pág. 23).

[INC], [DEC]

Utilice estos botones para modificar valores. Si mantiene pulsado uno de estos botones mientras pulsa otro, el valor cambia más rápidamente. Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras pulsa uno de estos botones, el valor cambia por pasos más grandes (pág. 23).

I.Sección SEQUENCER

Los botones contenidos en esta sección se utilizan para reproducir y grabar datos en el secuenciador del XP-80.

[REC]

Pulse este botón para iniciar la grabación (pág. 106, 113).

Indicador BEAT

Este indicador parpadea de forma sincronizada con el tempo y el pulso de la canción.

[LOOP]

Pulse este botón para activar / desactivar las funciones Loop Play y Loop Recording (pág. 102).

[BWD]

Pulse este botón para "rebobinar" la canción. Al pulsarlo mientras mantiene pulsado [SHIFT], se desplazará directamente al principio de la canción. Si mantiene pulsado este botón y pulsa [FWD], la canción se "rebobina" más rápidamente (pág. 98).

[STOP/PLAY]

Pulse este botón para iniciar o parar la reproducción de la canción.

[FWD]

Utilice este botón para avanzar rápidamente en la canción. Al pulsarlo mientras mantiene pulsado [SHIFT], se desplazará directamente al final de la canción. Si mantiene pulsado este botón y pulsa [BWD], se avanzará más rápidamente (pág. 98).

J.

[0]–[9] (Teclas Numéricas)

Utilícelas para ajustar valores. Puede utilizarlas para entrar valores numéricos y también caracteres y notas (pág. 23).

[SHIFT]

Se utiliza en combinación con otros botones. Algunos de los botones del panel frontal llevan impresos caracteres de color gris. Dicho caracteres indican la función asignada al botón cuando Ud. mantiene pulsado [SHIFT].

[ENTER] / [DIGIT HOLD]

La función asignada a este botón cambia según si Ud. mantiene pulsado [SHIFT] o no.

ENTER: Utilícelo para finalizar un valor (pág. 23)

DIGIT HOLD: Pulse este botón mientras mantiene pulsado [SHIFT] para activar/desactivar la función Digit Hold. Si Digit Hold está activada, las cifras correspondientes a las centésimas y a las décimas se quedan fijas y sólo las cifras correspondientes a las unidades cambian. Esto significa que puede seleccionar Patches simplemente pulsando la tecla numérica que corresponde a las unidades sin que Ud. tenga que pulsar el botón ENTER (pág. 27).

K.

Pantalla

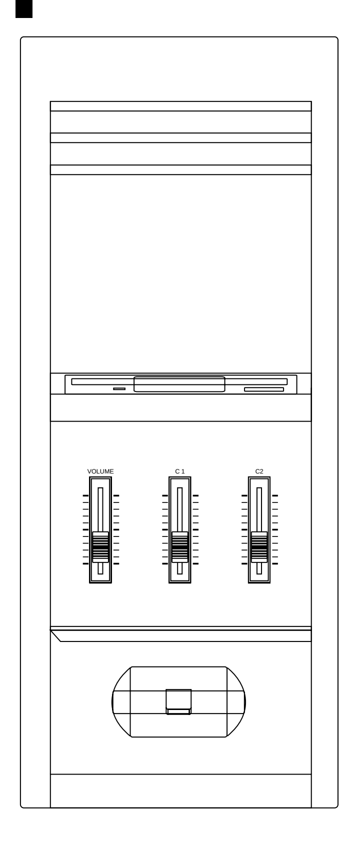
Muestra información acerca de la función o la operación seleccionada actualmente.

L.

Dial VALUE

Se utiliza este dial para modificar valores. Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras gira el dial VALUE, se incrementarán los pasos por los cuales el valor cambia.

Panel Laterall



Deslizador VOLUME

Este deslizador ajusta el nivel general de salida de los jacks OUTPUT y PHONES.

Deslizadorfes C1, C2

Puede asignar diversas funciones o parámetros a estos deslizadores para controlar, mientras toca, las secciones de la fuente de sonido (pág. 92).

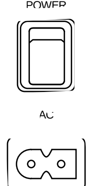
Palanca Bender/modulación

Permite controlar el desplazamiento de la afinación o aplicar vibrato al sonido. Según los ajustes, puede controlar otros parámetros especificados

Unidad de disco

Puede utilizar diskettes de 3.5 pulgadas 2DD/2HD. Para extraer un diskette, pulse el interruptor de expulsión localizado a la derecha inferior de la unidad de disco

Panel Posterior



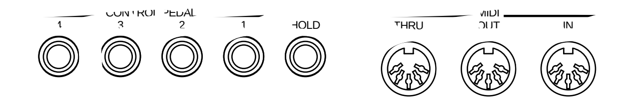
Interruptor Power

Púlselo para encender / apagar la unidad.

Enchufe AC

Conecte el cable AC (suministrado con la unidad) a este enchufe.

❋ El cable AC está conectado de forma fija en las unidades de 117V.



Jacks CONTROL PEDAL 1–4

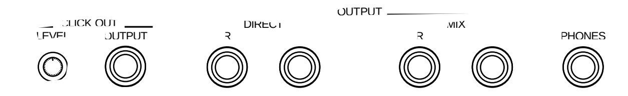
Puede conectar pedales de expresión (EV-5, EV-10, etc. suministrados por separado) a estos jacks. Al asignar la función deseada al pedal, podrá utilizarlo para seleccionar o modificar un sonido o efectuar diversos otros tipos de control. También puede conectar interruptores de pedal (DP-2, DP-5, etc. suministrados por separado) a estos jacks para mantener sonando el sonido (pág. 92).

Jack HOLD

Puede conectar un interruptor de pedal (DP-2, DP-5, etc. suministrado por separado) a este jack y utilizarlo como pedal hold.

Conectores MIDI

Puede conectar estos conectores a otros aparatos MIDI para recibir y transmitir mensajes MIDI.



Control CLICK OUT LEVEL

Ajusta el nivel de volumen de la claqueta enviada a aparatos externos (pág. 180).

Jack CLICK OUT OUTPUT

Si desea enviar la claqueta a aparatos externos, conéctelos a este jack mediante un cable (pág. 180)..

Jacks OUTPUT DIRECT R, OUTPUT DIRECT L

Sólo el sonido directo (sin efectos) o el sonido del EFX sale en estéreo por estos jacks.

Jacks OUTPUT MIX R, OUTPUT MIX L

Estos jacks envían en estéreo la señal de audio al sistema de amplificación. Para obtener una salida monofónica, utilice el jack

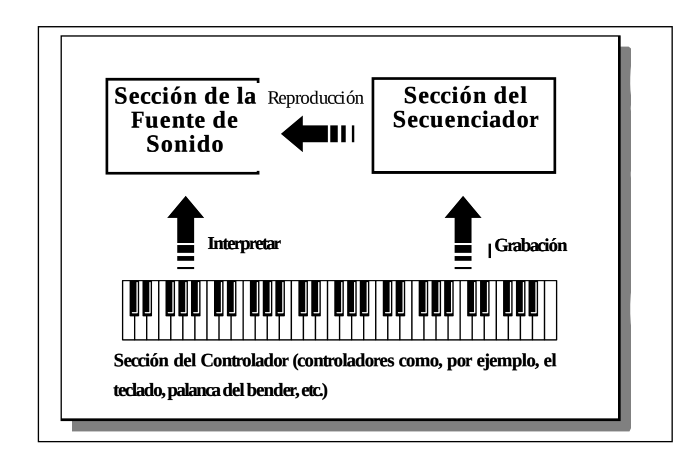
Jack PHONES

Puede conectar unos auriculares (RH-20 / 80 / 120, etc. suministrados por separado) a este jack. Asegúrese de que la impedancia de los auriculares es de 8-150 ohms.

Configuración del XP-80 configu- ration

Configuración Básica

El XP-80 consiste en una fuente de sonido, un secuenciador y diversos controladores.



Fuente de Sonido

La fuente de sonido del XP-80 produce sonido en respuesta a los comandos en forma de mensajes MIDI que recibe de los controladores y del secuenciador. También puede producir sonido en respuesta a instrucciones que reciba de un aparato externo.

Secuenciador

El secuenciador graba las operaciones de los controladores en forma de mensajes MIDI y los transmite a la fuente de sonido. También puede transmitir, mediante el conector MIDI OUT, los mensajes MIDI grabados en el secuenciador, para que el XP-80 controle aparatos MIDI externos

Controladores

Los controladores incluyen el teclado, los deslizadores del panel frontal y los pedales conectados a los jacks respectivos del panel posterior. Mediante estos controladores, Ud. puede producir sonido o modificarlo.

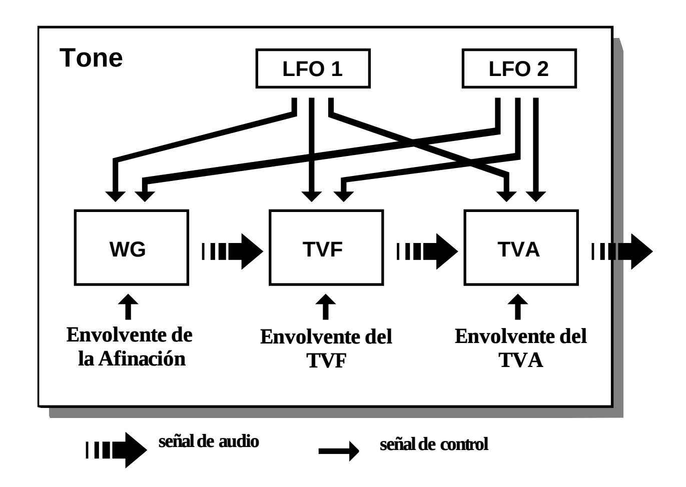
Clasificación de los tipos de unidades de sonido del XP-80

Los sonidos del XP-80 consisten en varios tipos de unidades:

Tones

En el XP-80 el Tone es la unidad más pequeña de sonido. Cada Tone consiste en un sólo sonido. Pero, al hacer sonar el XP-80, normalmente hará sonar un Patch consistente en varios Tones. Por lo tanto podemos decir que los Tones son los elementos que forman un Patch

Configuración de los Tone :



WG (Generador de Ondas)

Utilizando el Generador de Ondas puede seleccionar las formas de onda y ajustar su afinación.

TVF (Filtro de Tiempo Variable)

Se utiliza para modificar la forma de onda y las características de las frecuencias del sonido.

TVA (Amplificador de Tiempo Variable)

Se utiliza para controlar los cambios del nivel de volumen y ajustar la posición estereofónica de sonido.

Envelope (Envolvente)

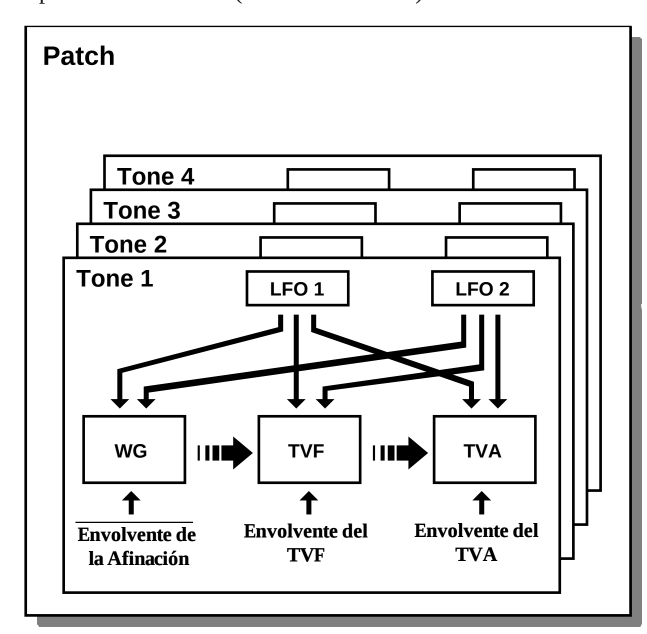
La envolvente crea cambios en el sonido que suceden con el paso del tiempo. Existe una envolvente individual para el WG (la afinación), el TVF (el filtro) y para el TVA (el nivel de volumen). Por ejemplo, si Ud. desea modificar el nivel de volumen del ataque y de la caída de un sonido, debe utilizar la Envolvente del TVA para ajustar los cambios en el sonido que suceden con el paso del tiempo

LFO (Oscilador de Frecuencias Bajas)

Utilice el LFO para crear cambios cíclicos (modulación). El XP-80 dispone de dos LFOs. Puede aplicar cualquiera de ellos, o ambos, al WG (afinación), TVF (filtro) y/o al TVA (nivel de volumen). Para comprobar la manera como funciona este control, puede utilizar el LFO para modificar el WG (afinación) y crear vibrato. Si utiliza el LFO para modificar el TVA (volumen), obtendrá tremolo.

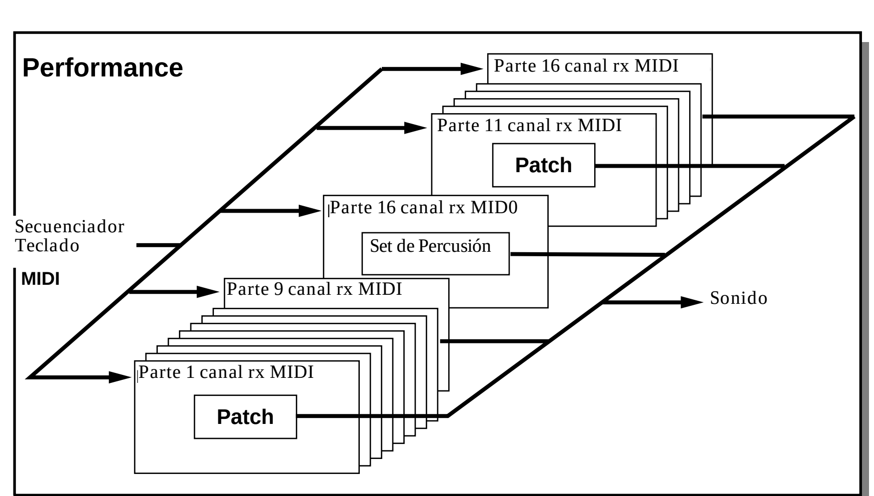
Patches

Los Patches son las configuraciones básicas de sonido utilizados para hacer sonar el XP-80 durante un performance. Puede configurar cada Patch combinando hasta 4 Tones. La manera como se combinan los cuatro Tones se determina en la pantalla Structure (Patch / Common).



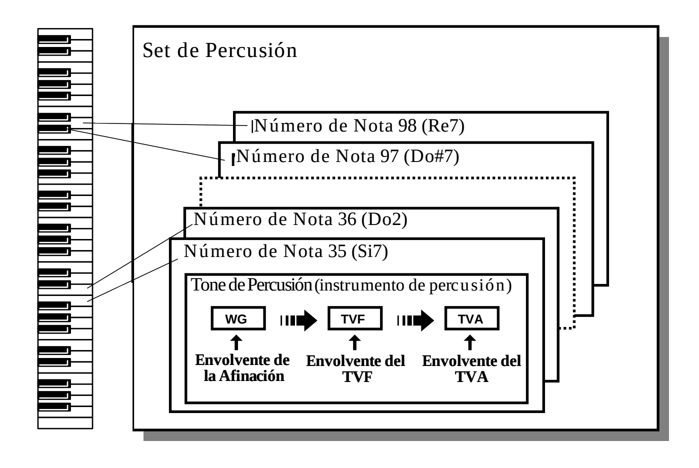
Performances

Son el nivel siguiente de la configuración de sonidos. Un Performance individual combina 15 patches con un Set de percusión para hacer sonar conjuntos o producir sonidos increíblemente ricos y gruesos. Un Performance permite a un sólo XP-80 controlar hasta 16 sonidos. Como el XP-80 es capaz de controlar independientemente varios sonidos (instrumentos) a la vez es una "fuente de sonido multi-tímbrica".



Sets de Percusión

Un Set de percusión es una colección de sonidos de instrumentos (Tones de Percusión). Debido a que normalmente no se utilizan los instrumentos de percusión para interpretar melodías, no es necesario que estos sonidos produzcan una escala en el teclado. No obstante, es importante poder disponer de la máxima variedad posible de instrumentos de percusión a la vez. Por estas razones, cada tecla (Número de Nota) de un Set de percusión puede hacer sonar un instrumento de percusión diferente.



Partes

Al utilizar el XP-80 como fuente de sonido multi-tímbrica, entrará en juego otra configuración de sonido denominada Parte. Una Parte contiene un Patch o un Set de percusión. En las aplicaciones multi-tímbricas, el Performance consiste en 16 Partes. Puede asignar un Patch específico a cada Parte excepto a la Parte 10 debido a que está asignada universalmente como Parte de Percusión a la cual se asigna un Set de Percusión. Puede imaginarse un Performance como si fuera una orquesta, una Parte como si fuera un músico, y el Patch o el Set de Percusión como si fuera el instrumento que aquel está tocando.

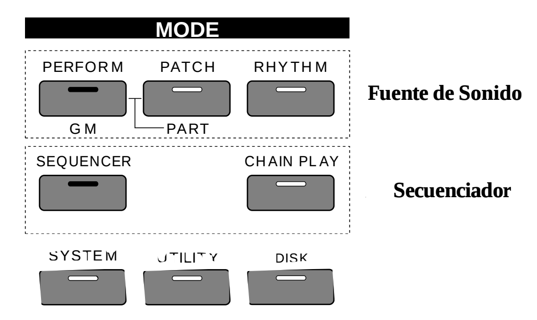
Para obtener más detalles acerca de los siguientes temas, vea las páginas correspondientes.

Acerca de la Memoria (p. 45)
Acerca de los Efectos(p. 39)
Acerca del Secuenciador (p. 96)
Acerca de la Canación(p. 97)

Funcionamiento Básico

Cambiar de modo

El XP-80 contiene un extenso número de funciones. Para que Ud. tenga un acceso fácil a estas funciones, están organizadas por modos. El modo seleccionado determina la manera como funciona la fuente de sonido y lo que se muestra en la pantalla.Utilice los botones Modo para seleccionar el modo deseado. El indicador del botón seleccionado se iluminará y se mostrará la pantalla Play del modo seleccionado



Fuente de Sonido

La selección de los modos Patch, Performance, Set de Percusión y GM determina la manera como funciona la fuente de sonido. Es obligatorio seleccionar uno de dichos modos.

Modo Patch

En este modo, Ud. puede hacer sonar individualmente los Patches mediante el teclado o modificar los ajustes de los Patches. Si controla el XP-50 mediante un aparato MIDI externo, la unidad funciona como una fuente de sonido de Patch individual.

Modo Performance

En este modo, el XP-80 funciona como una fuente de sonido multitímbrica. Además, desde este modo, Ud. puede modificar los ajustes de los Performances. Si controla el XP-80 mediante un aparato MIDI externo, la unidad funciona como una fuente de sonido multi-tímbrica..

Para modificar los ajustes de un Patch asignado a una Parte, mantenga pulsado el botón [PERFORM] y pulse el botón [PATCH]. Los indicadores de ambos botones se iluminan.

Modo Set de Percusión

En este modo, Ud. puede hacer sonar un Set de Percusión mediante el teclado y modificar los ajustes de los Sets de Percusión. En este modo, el teclado hace sonar el Set de Percusión seleccionado. No obstante, el XP-80 sigue funcionando como una fuente de sonido multi-tímbrica. Debido a esto, al hacer sonar el Set de Percusión, se aplicarán los ajustes de los efectos contenidos en el Performance seleccionado actualmente. Los Sets de Percusión están asignados a la Parte 10 del Performance. Si está en este modo, aunque controle el XP-80 mediante un aparato MIDI externo, la unidad funcionará como una fuente de sonido multi-tímbrica.

Modo GM

Este modo especial hace que el XP-80 funcione como una fuente de sonido compatible con GM. Si desea reproducir un score GM (datos musicales creados para una fuente de sonido GM), debe seleccionar este modo.

Para ajustar el modo GM, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [PERFORM]. Los indicadores de los botones [PERFORM], [PATCH] y [RHYTHM] no se iluminan.

Secuenciador

Seleccionar el modo Sequencer o el modo Chain Play determina la manera como funciona el secuenciador. Para que funcione el secuenciador, es obligatorio seleccionar uno de estos modos.

Modo Sequencer

En este modo Ud. puede grabar, reproducir y editar una Canción.

Modo Chain Play

Este modo permite seleccionar el orden en que se reproducen las canciones.

Modo System

En este modo, Ud. puede efectuar los ajustes globales del XP-80. Entre estos ajustes se encuentra la afinación, el contraste de la pantalla y la forma en que la unidad recibe mensajes MIDI.

❋ Algunos de los parámetros del modo System son comunes al Patch o al Performance íntegro. Para seleccionar estos parámetros, pulse [SYSTEM] desde el modo seleccionado (Patch o Perfomance).

Modo Utilidades

Este modo se utiliza para guardar y transmitir los ajustes de la fuente de sonido.

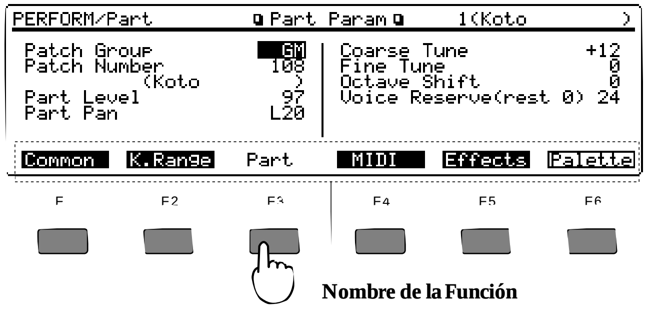
❋ Algunos de los parámetros del modo Utility son comunes al Patch, al Performance o al Set de Percusión íntegro. Para seleccionar estos parámetros, pulse [UTILITY] desde el modo seleccionado (Patch, Perfomance o Set de Percusión).

Modo Disco

Sirve para guardar / cargar datos en / desde el diskette interno..

Cambiar de Pantalla

Las pantallas están organizadas por modos. La línea inferior muestra las funciones correspondientes a [F1]-[F6] (los botones función). Para obtener la pantalla deseada, pulse el botón función correspondiente.



<Procedimiento>

❶ Desde la pantalla Play del modo seleccionado (Si selecciona el modo Disk o el modo Utility, se muestra la pantalla Menú), pulse unos de los botones función para seleccionar el grupo deseado de la pantalla.

Se muestra una de las páginas del grupo seleccionado.

❋ El número de páginas varía según el grupo seleccionado

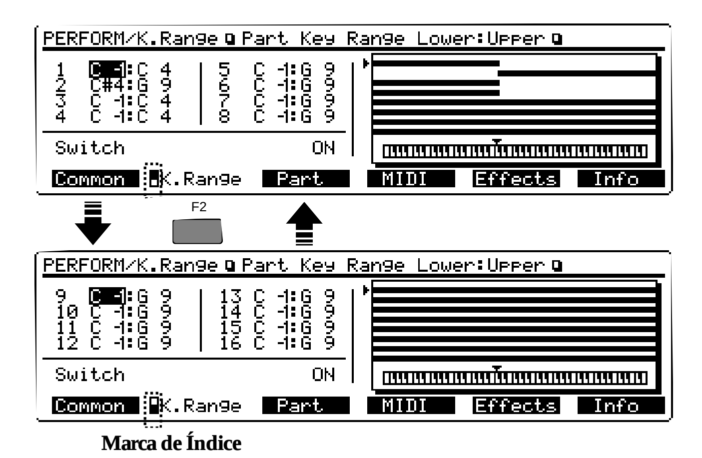
❷ Para obtener la página deseada, pulse el botón función correspondiente.

Al pulsar un botón función, la pantalla mostrará el nombre de la función sin realzarlo.

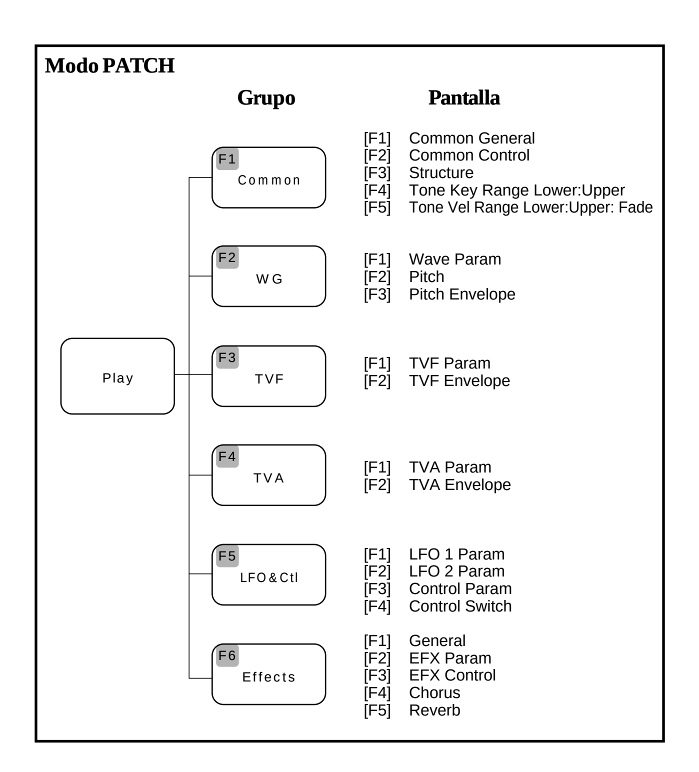
❋ Si algún nombre de función se muestra enmarcado por un cuadro negro sin estar realzado, significa que una función especial como "Ir a otra página" o "efectuar operación" ha sido asignada a dicho botón función.

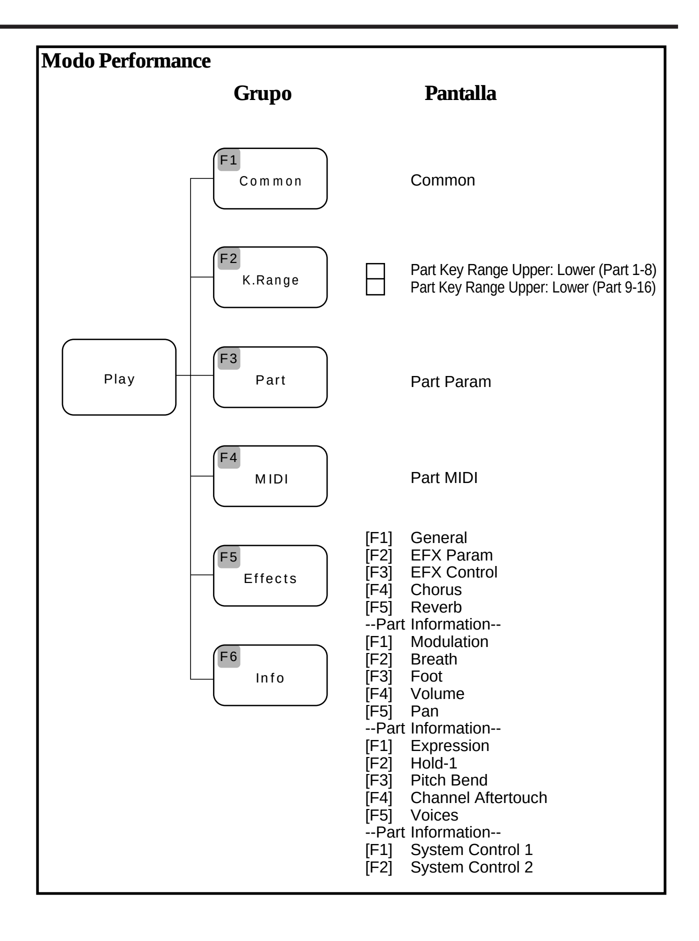
❋ Algunos datos requieren dos páginas debido a que no caben en una. En este caso se muestra una marca, que indica el número total de páginas y la página mostrada actualmente, a la izquierda del nombre de la función. Puede desplazarse a las otras páginas volviendo a pulsar el botón función.

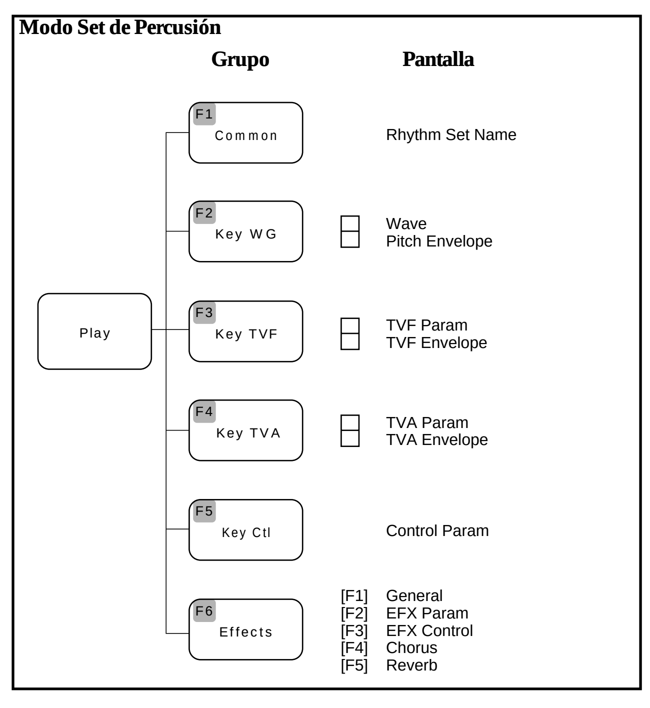
❋ Para volver a la pantalla Play principal, pulse [EXIT].

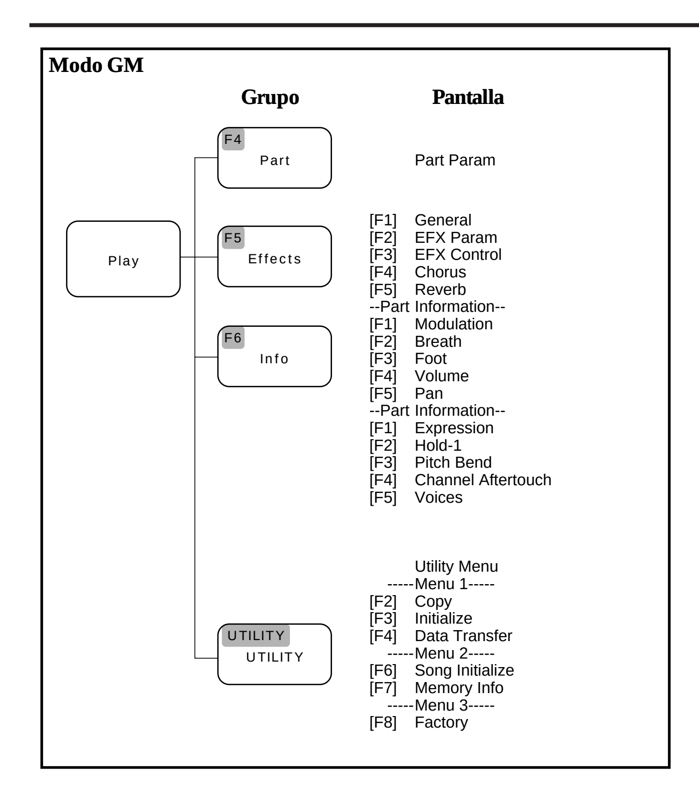


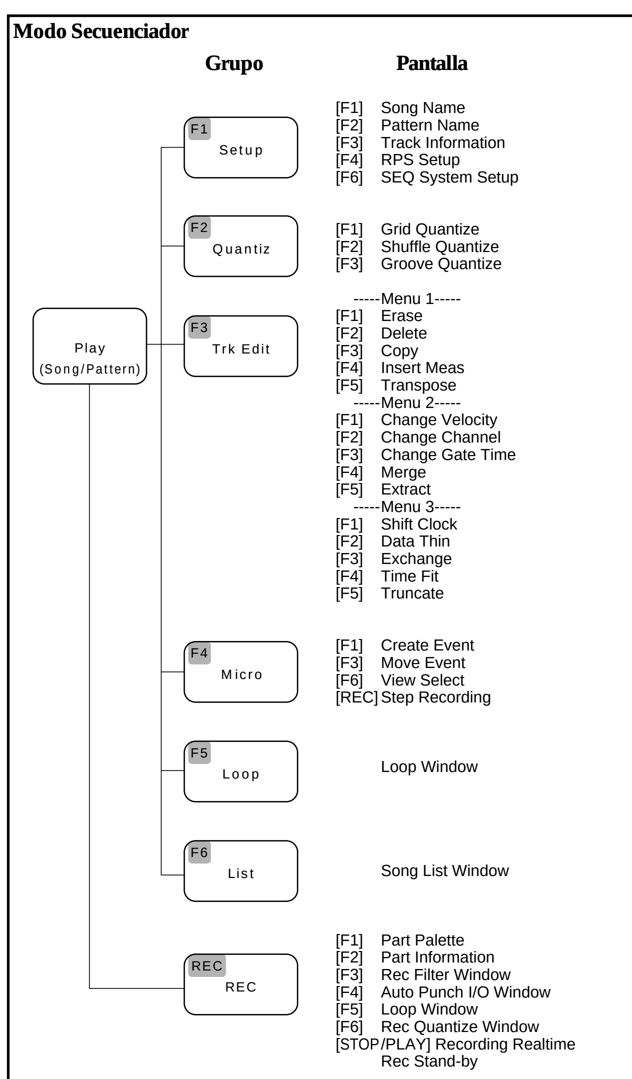
Las pantallas están organizadas por grupos en cada modo:

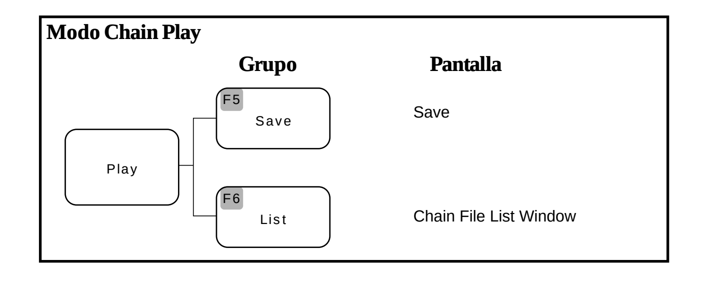


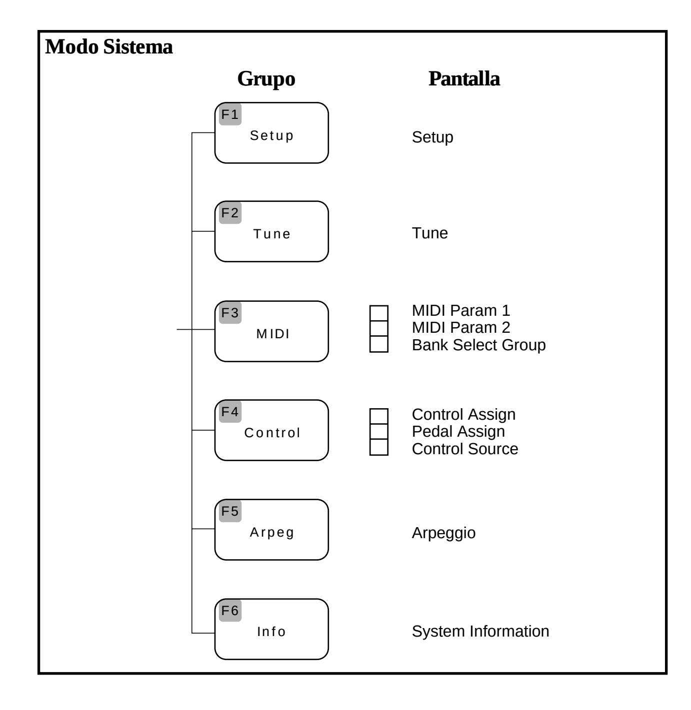


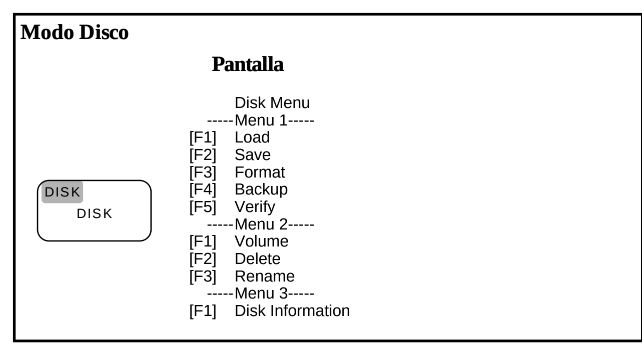


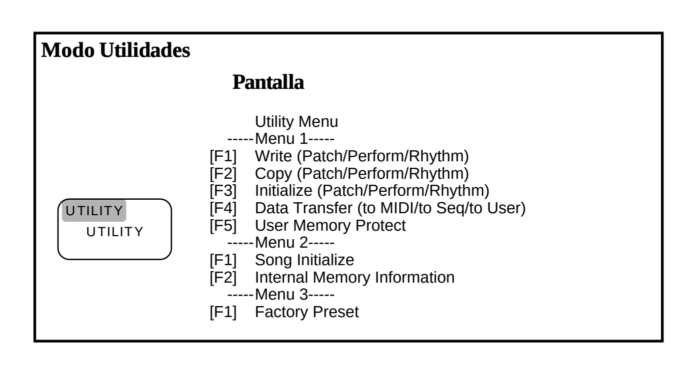

Modo GM
Grupo
Pantalla
Play
F4 Part
F5 Effects
F6 Info
UTILITY UTILITY
Part Param
[F1] General
[F2] EFX Param
[F3] EFX Control
[F4] Chorus
[F5] Reverb
--Part Information--
[F1] Modulation
[F2] Breath
[F3] Foot
[F4] Volume
[F5] Pan
--Part Information--
[F1] Expression
[F2] Hold-1
[F3] Pitch Bend
[F4] Channel Aftertouch
[F5] Voices
Utility Menu
-----Menu 1-----
[F2] Copy
[F3] Initialize
[F4] Data Transfer
-----Menu 2-----
[F6] Song Initialize
[F7] Memory Info
-----Menu 3-----
[F8] Factory


Modo Secuenciador
Grupo
Pantalla
Play (Song/Pattern)
F1 Setup
F2 Quantiz
F3 Trk Edit
F4 Micro
F5 Loop
F6 List
REC REC
[F1] Song Name
[F2] Pattern Name
[F3] Track Information
[F4] RPS Setup
[F6] SEQ System Setup
[F1] Grid Quantize
[F2] Shuffle Quantize
[F3] Groove Quantize
-----Menu 1-----
[F1] Erase
[F2] Delete
[F3] Copy
[F4] Insert Meas
[F5] Transpose
-----Menu 2-----
[F1] Change Velocity
[F2] Change Channel
[F3] Change Gate Time
[F4] Merge
[F5] Extract
-----Menu 3-----
[F1] Shift Clock
[F2] Data Thin
[F3] Exchange
[F4] Time Fit
[F5] Truncate
[F1] Create Event
[F3] Move Event
[F6] View Select
[REC] Step Recording
Loop Window
Song List Window
[F1] Part Palette
[F2] Part Information
[F3] Rec Filter Window
[F4] Auto Punch I/O Window
[F5] Loop Window
[F6] Rec Quantize Window
[STOP/PLAY] Recording Realtime
Rec Stand-by


Modo Chain Play
Grupo
Pantalla
Play
F5 Save
F6 List
Save
Chain File List Window

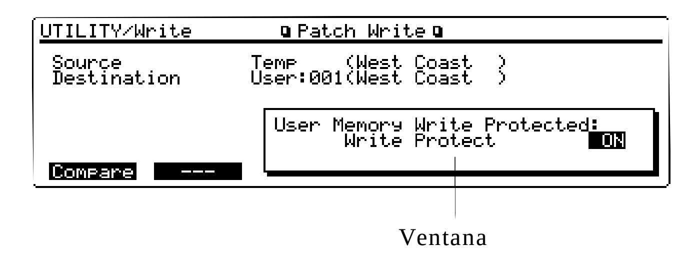

Modo Sistema
Grupo
Pantalla
F1 Setup
F2 Tune
F3 MIDI
F4 Control
F5 Arpeg
F6 Info
Setup
Tune
MIDI Param 1
MIDI Param 2
Bank Select Group
Control Assign
Pedal Assign
Control Source
Arpeggio
System Information


Modo Disco
Pantalla
DISK DISK
Disk Menu
-----Menu 1-----
[F1] Load
[F2] Save
[F3] Format
[F4] Backup
[F5] Verify
-----Menu 2-----
[F1] Volume
[F2] Delete
[F3] Rename
-----Menu 3-----
[F1] Disk Information


Modo Utilidades
Pantalla
UTILITY UTILITY
Utility Menu
-----Menu 1-----
[F1] Write (Patch/Perform/Rhythm)
[F2] Copy (Patch/Perform/Rhythm)
[F3] Initialize (Patch/Perform/Rhythm)
[F4] Data Transfer (to MIDI/to Seq/to User)
[F5] User Memory Protect
-----Menu 2-----
[F1] Song Initialize
[F2] Internal Memory Information
-----Menu 3-----
[F1] Factory Preset

<Ventanas>

Para ayudarle, a veces aparece una ventana. Según la situación puede contener una lista, puede utilizarla para confirmar una operación o le proporciona ayuda para el procedimiento de entrar datos.

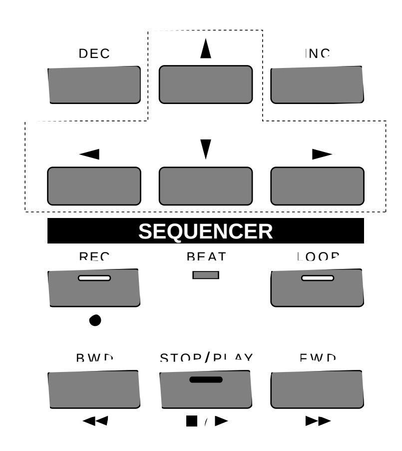


Ventana

Puede abrir las ventanas utilizando los botones correspondientes y cerrarlas pulsando [EXIT] o el botón que ha utilizado para abrirla. Alguna ventanas se cerrarán automáticamente una vez efectuada la operación.

Desplazar el cursor

Generalmente una página contiene dos o más ítems (parámetros). Desplace el cursor (un cuadro de color negro con el valor realzado) al parámetro cuyo valor desee ajustar o modificar. Desplace el cursor con los botones cursor [▲], [▼], [◀] y [▶].



[▲]:desplaza el cursor hacia arriba

Al pulsar este botón cuando el cursor indique el parámetro localizado en la parte izquierda superior de la pantalla (la posición principal), se desplazará hasta el parámetro localizado en la parte derecha inferior.

[▼]: desplaza el cursor hacia abajo

Al pulsar este botón cuando el cursor indique el parámetro localizado en la parte derecha inferior de la pantalla, se desplazará hasta el parámetro localizado en la parte superior izquierda (posición principal).

[◀]: desplaza el cursor hacia la izquierda

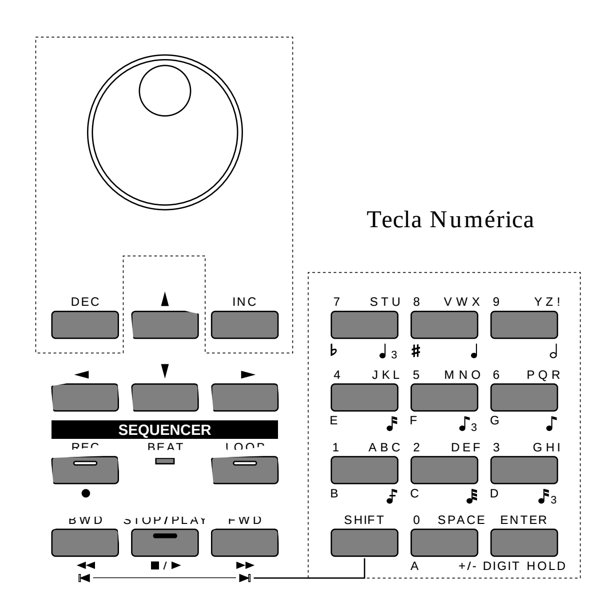
Al mantener pulsado [SHIFT] mientras pulsa este botón, el cursor se desplazará hasta la posición principal.

[▶]: desplaza el cursor hacia la derecha.

* Si no ha finalizado el valor de un parámetro, el valor indicado por el cursor se queda enmarcado por un cuadro sin quedarse realzado. Pulse [ENTER] para finalizar el valor y volver a la pantalla normal.

Modificar un valor

Para modificar un valor, utilice el dial VALUE, [INC]/[DEC] o [0]-[9] (las teclas numéricas).



* Cada parámetro dispone de un gama específica y, por lo tanto, no puede ajustar un valor menor que el valor mínimo ni mayor que el valor máximo.

Dial VALUE

Al gira el dial VALUE en el sentido de las agujas del reloj, el valor incrementará y al girarlo en el sentido contrario, decrecerá. Al mantener pulsado [SHIFT] mientras gira el dial VALUE, los pasos por los cuales el valor cambie serán mayores permitiendo cambiar los valores más rápidamente.

[INC] y [DEC]

Al pulsar [INC], el valor aumentará y al pulsar [DEC], decrecerá. Para ajustar el valor de forma continua, mantenga pulsado [INC] o [DEC]. Para que el valor aumente más rápidamente, pulse [DEC] mientras mantiene pulsado [INC]. Para que el valor decrezca más rápidamente, pulse [INC] mientras mantiene pulsado [DEC].

Si pulsa [INC] o [DEC] mientras mantiene pulsado [SHIFT], el valor cambiará por pasos mayores.

[0]-[9] (Teclas Numéricas)

[0]-[9] se denominan "teclas numéricas" y se utilizan para especificar directamente valores numéricos. Al entrar un número utilizando las teclas numéricas, el cursor dejará de ser un cuadro de color negro y se convertirá en un cuadro de color blanco y el realce del valor desaparecerá. Ahora puede finalizar el valor pulsando [ENTER].

Para cambiar de un valor positivo a uno negativo (+/-) o viceversa, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [0].

* No es necesario pulsar [ENTER] para algunos parámetros.

(Ejemplo)

<Para entrar el valor 38>

Pulse [3] → ulse [8] → ulse [ENTER].

<Para entrar el valor -60>

Mientras mantiene pulsado [SHIFT] pulse [0] -> pulse [6] -> pulse [ENTER].

⁕ Podrá cambiar el número de positivo a negativo en cualquier momento que lo desee antes de pulsar [ENTER].

Funciones especiales de las teclas numéricas

Para algunos parámetros puede utilizar las teclas numéricas para entrar datos que no sean numéricos.

Grupo Performance/Patch/Set de Percusión

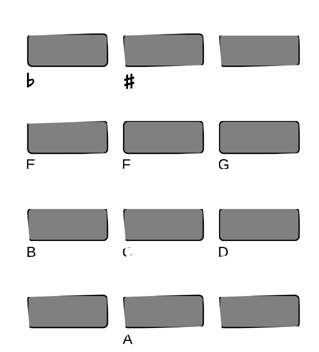
En las pantallas Play de los modos Performance, Patch o Set de Percusión, para especificar el grupo deseado, puede mantener pulsado [SHIFT] y pulsar las teclas numéricas.

Botones	**Grupo**
SHIFT + 0	USER
SHIFT + 1	PR-A (preset A)
SHIFT + 2	PR-B (preset B)
SHIFT + 3	PR-C (preset C)
SHIFT + 4	GM (General MIDI)
SHIFT+5	XP-A (Placa de Ampliación de Onda instalada en EXP-A)
SHIFT+6	XP-B (Placa de Ampliación de Onda instalada en EXP-B)
SHIFT+7	XP-C (Placa de Ampliación de Onda instalada en EXP-C)
SHIFT+8	XP-D (Placa de Ampliación de Onda instalada en EXP-D)

⁕ Este procedimiento también es aplicable si edita Performances, Patches o Sets de Percusión y también si está en modo Utilidades

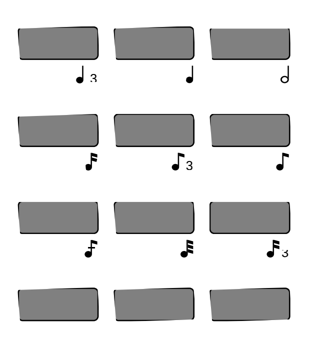
Nombre de Nota

Para entrar un nombre de nota en el modo Track Edit o Microscope Edit, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse la tecla numérica apropiada. El nombre de nota correspondiente está impreso debajo de cada tecla.



Valor de Nota

Utilice las teclas numéricas para especificar el valor de nota en las operaciones de la grabación por pasos, etc. El valor de nota correspondiente está impreso debajo de cada tecla.



Caracteres

Al asignar un nombre a los Patches, Performances, archivos y canciones, podrá utilizar las teclas numéricas para especificar los caracteres deseados.

⁕ Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Asignar un Nombre".

Recuperar el valor anterior (Undo)

Si desea recuperar el último valor ajustado, pulse [UNDO/REDO]. El valor volverá a ser el último ajustado.

Podrá utilizar la función Undo al modificar los ajustes de la fuente de sonido, grabar una canción, editar una canción, etc.

⁕ Si una operación en curso requiere que vuelva a escribir grandes cantidades de datos (p. ej. la de editar una canción), una ventana de mensajes mostrará el mensaje "Memory is low!!" So you cannot Undo. Execute anyway? (¡¡Queda poca memoria!! Por lo tanto, no puede utilizar la función Deshacer. ¿A pesar de esto, desea efectuar la operación?) Si está seguro de que no le hará falta utilizar la función Undo, pulse [F5] (conforme). Pulse [F6] (cancelar) para cancelar la operación.

Asignar un nombre

El XP-80 le permite asignar un nombre a los siguientes tipos de datos: Patch, Performance, Set de Percusión, Canción, Patrón, Archivo de Canción, Archivo de Cadena, Archivo de Datos, Archivo de plantilla Groove del Usuario, Archivo MIDI Estándar, Etiqueta de Volumen

El procedimiento es idéntico para todos los tipos de datos.

<Procedimiento>

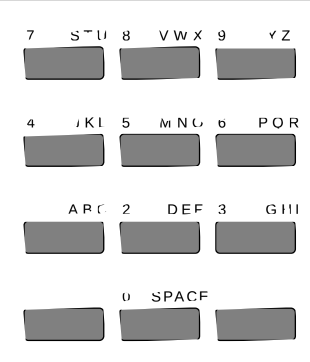
❶ Desplace el cursor al lugar donde desea entrar el carácter.
❷ Utilice el dial VALUE o [INC]/[DEC] para especificar el carácter.

Los caracteres/símbolos disponibles son:

espacio, A–Z, a–z, 0–9, +-*/|=!?<>()[]{}:;.,"'`#%&$\@^_

No es posible utilizar letras minúsculas o algunos de los símbolos (+-*/=!?<>[]:;.,") para los nombres de archivo y las etiquetas de nivel de volumen.

⁕ También puede utilizar las teclas numéricas para seleccionar letras o números.



Puede utilizar las Teclas Numéricas para especificar los números/caracteres impresos en el panel encima de cada tecla. Cada vez que pulse una tecla numérica, la pantalla mostrará cíclicamente los números y los caracteres impresos en el panel encima de cada tecla. Por ejemplo, al pulsar [1], la pantalla mostrará sucesivamente 1->A->B->C->1->A. Para especificar una letra minúscula, mantenga pulsado el botón [SHIFT] al pulsar la tecla numérica.

❸ Cuando sea necesario, vuelva a repetir los pasos 1 y 2.

❋ Si entra un espacio en un nombre de archivo o en etiquetas de volumen, una vez efectuada la operación, un subrayado lo reemplazará. No obstante, si entra un espacio al final del nombre, no se cambia.

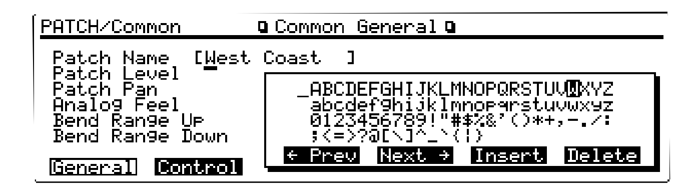
Asignar un nombre utilizando una Ventana de Nombre

Puede utilizar una ventana de Nombre para asignar un nombre. Como dicha ventana muestra una lista de los caracteres disponibles, puede seleccionar rápidamente el carácter deseado.

<Procedimiento>

❶ Desde cualquiera de las pantallas que permite asignar un nombre, pulse los siguientes botones para abrir una Ventana de Nombre.

Nombre	**Botón**
Patch	[F1] (General)
Performance	[F1] (Común)
Set de Percusión	[F1] (Común)
Canción	[F1] (Nombre de Canción)
Patrón	[F2] (Nombre de Patrón)
Nombres de Archivo y Etiquetas de Volumen	[F1] (Nombre)



❷ Pulse [F3]) (<- Prev) o [F4] (Next->) para desplazar el cursor al lugar donde desee entrar el carácter.

❸ Pulse los botones cursor, [INC]/[DEC] o gire el dial VALUE para especificar el carácter deseado.

Para entrar un espacio en la posición indicada por el cursor, pulse [F5] (Introducir).

Para suprimir el carácter en la posición indicada por el cursor, pulse [F6] (Suprimir).

❹ Cuando sea necesario, vuelva a repetir los pasos 2 y 3.

❺ Una vez asignado el nombre, para cerrar la ventana de Nombre, pulse [EXIT] o el botón que utilizó para abrirla.

Hacer sonar la unidad en el modo Patch

Normalmente los Patches son la unidad de sonido que se utiliza para hacer sonar la unidad.

Seleccionar un Patch

El XP-80 dispone de cinco grupos de Patches (Usuario, Presets A-C y GM). Cada grupo contiene 128 Patches. Esto significa que Ud. dispone de un total de 640 Patches.

Además puede instalar hasta cuatro Placas de Ampliación de Onda (suministradas por separado) que proporcionan un sorprendente total de 1.660 Patches.

USER

La memoria del XP-80 contiene 128 Patches que puede utilizar para crear Patches propios.

PR-A–C (Presets A–C)

El XP-80 contiene 384 Patches preajustados que no pueden utilizarse para crear Patches propios. No obstante, en el área provisional, puede llamar a los ajustes de los Patches preajustados, modificarlos y guardarlos en la memoria del Usuario.

GM (General MIDI)

Los Patches GM están diseñados para su uso con instrumentos compatibles con el Sistema GM. El propósito de dicho sistema es crear un estándar para las especificaciones MIDI utilizadas por diferentes fabricantes y modelos. El XP-80 contiene 128 Patches GM que no pueden utilizarse para crear Sets de Percusión propios. No obstante, en el área provisional, puede llamar a los ajustes de los Patches GM preajustados, modificarlos y guardarlos en la memoria del Usuario

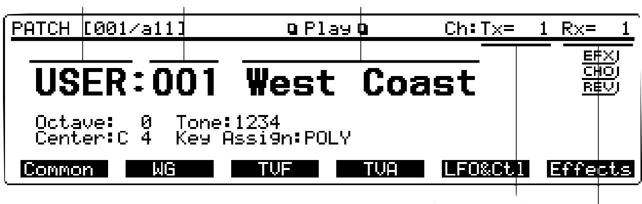
XP-A-D (Placas de Ampliación de Onda instaladas en los slots EXP-A-D)

Los Patches contenidos en las Placas de Ampliación de Onda no pueden utilizarse para crear Patches propios. No obstante, en el área provisional, puede llamar a los ajustes de los Patches preajustados, modificarlos y guardarlos en la memoria del Usuario.

⁂ No tiene acceso a los Patches XP-A-D si no ha instalado ninguna Placa de Ampliación de Onda en la unidad.

<Procedimiento>

❶ Pulse [PATCH] para llamar a la pantalla Play (PATCH).



❷ Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el Patch deseado

Seleccionar un Patch utilizando el método Banco/Número

Puede seleccionar un Patch combinando los botones BANK [1]-[8] y NUMBER [1]-[8] localizados en el centro del panel frontal. Dicho método de selección se denomina "método Banco/Número".

Al seleccionar un Patch en el XP-80 utilizando el método Banco/Número, el banco/número correspondiente a cada número de Patch se mostrará en la parte superior izquierda de la pantalla.



Número del Patch: 001 002 003...064 065 066 067

Banco/Número: a11 a12 a13... a88 b11 b12 b13...b88

Con el método Banco/Número los 64 Patches contenidos en el banco 1/número 1 - banco 8/número 8 constituyen un subgrupo individual. Puede cambiar de subgrupo (a/b/c/d) y cada uno de ellos contiene 64 Patches.

⁂ Puede seleccionar los subgrupos c y d sólo si selecciona un Patch procedente de una Placa de Ampliación de Onda.

<Procedimiento>

❶ Pulse [PATCH] para activar la pantalla Play (PATCH).
❷ Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el grupo de Patches deseado
❸ Pulse [a/b/c/d] para seleccionar un subgrupo. Cada vez que pulse el botón, alternará entre los subgrupos a y b.

⁂ Al seleccionar un Patch procedente de una Placa de Ampliación de Onda, al pulsar este botón alternará cíclicamente entre los subgrupos a, b, c y d.

❹ Pulse BANK [1]-[8] para seleccionar el banco deseado.
❺ Pulse NUMBER [1]-[8] para seleccionar el número deseado.

Seleccionar un Patch utilizando las teclas numéricas

Puede utilizar las teclas numéricas para seleccionar directamente el Patch deseado.

<Procedimiento>

❶ Pulse [PATCH] para activar la pantalla Play (PATCH).
❷ Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse las teclas numéricas [0]-[8] para seleccionar el grupo de Patches deseado.

Grupo de Patches	Tecla Numérica
USER	SHIFT + 0
PR-A	SHIFT + 1
PR-B	SHIFT + 2
PR-C	SHIFT + 3
GM	SHIFT + 4
XP-A	SHIFT + 5
XP-B	SHIFT + 6
XP-C	SHIFT + 7
XP-D	SHIFT + 8

❸ Utilice las teclas numéricas para entrar el número del Patch deseado (001-128).

El número y el nombre del Patch se muestran enmarcados por un cuadro. Esto significa que todavía no se ha finalizado la operación

❹ Pulse [ENTER] para finalizar la operación.

<Selección Rápida de Patch> (Digit Hold)

Al activar la función Digit Hold, las cifras correspondientes a las centésimas y a las décimas se quedan fijas y sólo las cifras correspondientes a las unidades cambian. Esto significa que puede seleccionar Patches simplemente pulsando la tecla numérica que corresponde a las unidades sin que Ud. tenga que pulsar el botón ENTER. Lo mismo es aplicable a la selección de Performance y Sets de Percusión.

<Procedimiento>

❶ Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [ENTER] para activar la función Digit Hold.



Si en la pantalla las cifras correspondientes a la centésimas y las décimas son de tamaño reducido, significa que la función Digit Hold está activada..

❷ Al entrar un número mediante las teclas numéricas, las cifras correspondientes a las unidades cambiarán inmediatamente sin que Ud. tenga que pulsar [ENTER].

❸ Para desactivar la función Digit Hold, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [ENTER] otra vez.

Hacer que se muestre la lista de Patches

Ud. puede ver la lista de Patches mientras selecciona el Patch deseado. Se muestran simultáneamente diez Patches de cada grupo de Patches permitiendo que Ud. tenga un acceso rápido al Patch deseado. Dicha lista de Patches se denomina "Ventana Lista de Sonidos".

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (PATCH).

❷ Pulse [SOUND LIST] para obtener la ventana Lista de Sonidos. El cursor indica el Patch seleccionado actualmente (bank select MSB=, LSB=) localizado en la línea inferior de la ventana indica la Selección de Banco (MSB y LSB) del Patch actual.



❸ Al cambiar de Patch por unidades de 10, pulse [F5] (-109 o [F6] (+10). Al mantener pulsado cualquiera de estos dos botones, también cambiará de grupo de Patches. También puede cambiar de grupo de Patches pulsando [F2] (- grupo) o [F3] (+ grupo).

❹ Al seleccionar un patch, gire el dial VALUE, pulse [INC]/[DEC] o los botones cursor para desplazar el cursor al Patch deseado.

❺ Pulse [EXIT] para cerrar la ventana Lista de Sonidos.

Hacer que el patch suene "grueso" o "delgado" (activar/desactivar un Tone)

Como un Patch es una combinación de hasta cuatro Tones, puede desactivar tres Tones y obtener el sonido de un sólo Tone.

✳ Utilice el parámetro Interruptor de Tone (PATCH / WG / Wave Param) para ajustar cada Tone en on / off. Puede guardar este ajuste como parte de los datos de Patch. Entonces, si desea que suene sólo uno o dos Tones de un Patch, desactive los otros y guarde el ajuste en el Patch. Esto evita el uso innecesario de voces simultáneas en el XP-80.

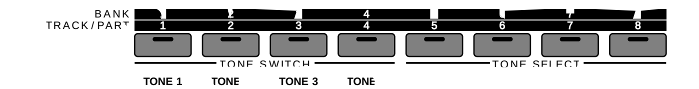
<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (PATCH).

❷ Pulse cualquiera de los botones [F1] (Común) a [F6] (Efecto).

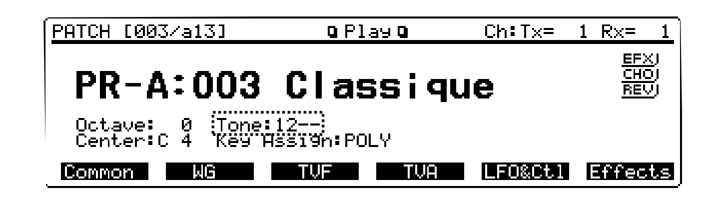
❸ Utilice TONE SWITCH [1]-[4] (BANK [1]-[4]) para activar (se ilumina el indicador) o desactivar (se apaga el indicador) los Tones.

Los botones TONE SWITCH activan / desactivan los Tones 1, 2, 3 y 4 en secuencia de izquierda a derecha.



❹ Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play (PATCH) y empezar a hacer sonar el Patch.

"Tone:", localizado en el centro inferior de la pantalla, muestra los números de los Tones que están activados. Los Tones que están desactivados están indicados por "-".



Hacer Sonar notas individuales (Solo)

Normalmente el XP-80 permite hacer sonar acordes. Al pulsar [SOLO], podrá efectuar ejecuciones utilizando notas individuales. Esta función es especialmente efectivo para ejecutar solos utilizando Patches de tipo saxofón o flauta..

❋ Puede guardar el ajuste activado / desactivado de la función Solo como parte de cada Patch utilizando el parámetro Asignación de Tecla (PATCH / Common / Common Control)..

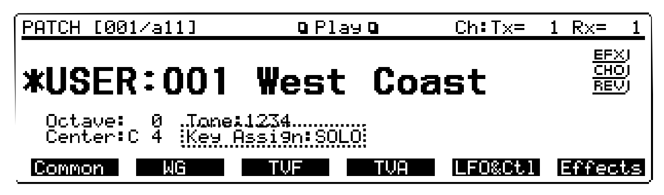
<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (PATCH).

❷ Pulse [SOLO] para que su indicador se ilumine.

Ahora puede ejecutar un solo.

❋ Este ajuste también se muestra en "Key Assign" localizado en el centro inferior de la pantalla.



❸ Toque el teclado de XP-80.

❋ Si pulsa [SOLO] habiendo seleccionado un Performance de tipo Simple, puede activar / desactivar la función Solo para la Parte actual. Al seleccionar un Performance de tipo Solapado, puede activar / desactivar la función Solo para las Partes ajustando el parámetro Interruptor Local (PERFORM / MIDI / Part MIDI) en ON. Si selecciona un Set de Percusión, no puede activar [SOLO].

Hacer que las notas suenen ligadas (Portamento)

El efecto de portamento hace que, al ejecutar una serie de notas, suenen de forma conectada. Al activar [SOLO] (su indicador se iluminará), podrá simular técnicas musicales como la de ejecutar glisandos con un violín.

❋ Puede guardar el ajuste activado / desactivado de la función Portamento como parte de cada Patch utilizando el parámetro Interruptor (PATCH / Common / Common Control)..

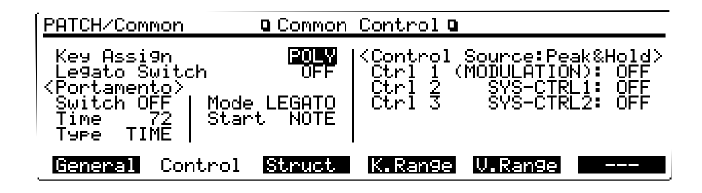
<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (PATCH).

❷ Pulse [PORTAMENTO] para que su indicador se ilumine.

Ahora puede hacer sonar las notas con portamento.

❸ Para ajustar el portamento, pulse [F1] (Common) y, a continuación, [F2] (Control) para obtener la pantalla Common Control (PATCH / Common).



❹ Desplace el cursor al parámetro Time, Type, Mode o Start

Para obtener más información acerca de las funciones de cada parámetro, vea la página 47.

❺ Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para obtener el valor deseado.

❻ Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play (PATCH) y toque el teclado.

❋ Si pulsa [PORTAMENTO] habiendo seleccionado un Performance de tipo Simple, puede activar / desactivar la función Solo para la Parte actual. Al seleccionar un Performance de tipo Solapado, puede activar / desactivar la función Solo para las Partes ajustando el parámetro Interruptor Local (PERFORM / MIDI / Part MIDI) en ON. Si selecciona un Set de Percusión, no puede activar [PORTAMENTO]..

Cambiar rápidamente el carácter del sonido (Paleta de Sonidos)

Ud. puede crear a tiempo real variaciones en el sonido o cambios en el nivel de volumen utilizando los cuatro deslizadores de la sección Paleta de Sonidos.

❋ Las variaciones en el sonido o cambios en el nivel de volumen utilizando la sección Paleta de Sonidos afecta sólo a la ejecución. No afectan a los ajustes actuales del patch. Al cambiar de Patch, los ajustes del Paleta de Sonidos se perderán.

❋ También puede transmitir las variaciones en el sonido o cambios en el nivel de volumen utilizando la sección Paleta de Sonidos al secuenciador del XP-80 y a aparatos MIDI externos

Modificar el carácter del sonido

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (PATCH).

❷ Pulse [FILTRO / ENV] para que su indicador se ilumine.

❸ Para modificar el sonido, desplace los deslizadores mientras toca.

Para modificar el brillo de sonido, desplace el deslizador CUTOFF.

Para modificar el tiempo del ataque, desplace el deslizador ATTACK.

Para modificar la Resonancia, desplace el deslizador RESO.

Para modificar el tiempo de la caída, desplace el deslizador DECAY.

Modificar el volumen de cada Tone

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (PATCH).

❷ Pulse [LEVEL] para que su indicador se ilumine

❸ Para ajustar el volumen tal como desee, desplace el deslizador LEVEL mientras toca el teclado.

Los deslizadores 1, 2, 3 y 4 se utilizan para modificar el volumen de los Tones 1, 2, 3 y 4 respectivamente.

Interpretar en el modo Performance

En el XP-80 existen Performances de tipo Simple y Solapado. La indicación "Key Mode:LAYER" localizada debajo del nombre del Performance representa un Performance de tipo Solapado y "Key Mode:SINGLE", un Performance de tipo Simple.

Los Performances de tipo Solapado permiten hacer sonar simultáneamente desde el teclado dos o más Partes. Si desea utilizar el grueso y tímbricamente rico sonido de dos o más Patches simultáneos o hacer sonar diversos Patches mediante la división del teclado, seleccione un Performance de tipo Solapado.

Un Performance de tipo Simple hace sonar sólo la Parte mostrada en la pantalla (Parte actual). Si desea ejecutar una canción utilizando dos o más instrumentos, seleccione un Performance de tipo Simple.

❋ Seleccione el tipo de Performance que desee utilizando el parámetro Modo de Tecla (PERFORM/Common/Common). El parámetro Modo de Tecla determina la manera como el teclado del XP-80 hace sonar la fuente de sonido interna. No afecta al secuenciador interno ni a los aparatos MIDI externos

Seleccionar un Performance

El XP-80 dispone de tres grupos de Performances (Usuario y Presets A y B). Cada grupo contiene 32 Performances. Esto significa que Ud. dispone de un total de 96 Performances.

USER

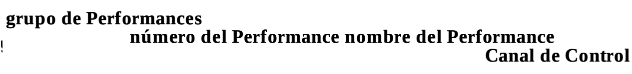
La memoria del XP-80 contiene 32 Performances que puede utilizar para crear Performances propios..

PR-A–B (Preset A–B)

El XP-80 contiene 64 Performances preajustados que no pueden utilizarse para crear Patches propios. No obstante, en el área provisional, puede llamar a los ajustes de los Performances preajustados, modificarlos y guardarlos en la memoria del Usuario

<Procedimiento>

❶ Pulse [PERFORM] para llamar a la pantalla Play (PERFORM).





❷ Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el Performance deseado.

Seleccionar un Performance utilizando el método Subgrupo/Número

Puede seleccionar un Performance utilizando [1]-[16] TRACK/PART localizados en el centro del panel frontal. Cada grupo de Performances contiene 32 Performances y, por lo tanto, puede seleccionar el Performance deseado utilizando los 16 botones contenidos en los subgrupos a y b.

Al seleccionar un Performance utilizando este método, el subgrupo/número correspondiente a cada número de Performance se mostrará en la parte superior izquierda de la pantalla.

Número del Performance **Subgrupo/Número**



Número del Performance: 01 02 03...16 17 18 19...32

Subgrupo/Número: a01 a02 a03... a16 b01 b02 b03...b16

<Procedimiento>

❶ Pulse [PERFORM] para activar la pantalla Play (PERFORM).

❷ Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el grupo de Performances deseado

❸ Pulse [a/b/c/d] para seleccionar un subgrupo. Cada vez que pulse el botón, alternará entre los subgrupos a y b.

❹ Pulse uno de los botones TRACK/PART [1]-[16] para seleccionar el número deseado.

Seleccionar un Performance utilizando las teclas numéricas

Puede seleccionar directamente un Performance utilizando las teclas numéricas.

<Procedimiento>

❶ Pulse [PERFORM] para activar la pantalla Play (PERFORM).

❷ Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse las teclas numéricas [0]-[2] para seleccionar el grupo de Performances deseado

Grupo de Performances	Tecla Numérica
USER	SHIFT + 0
PR-A	SHIFT + 1
PR-B	SHIFT + 2

❸ Utilice las teclas numéricas para entrar el número del Performance deseado (001-032).

El número y el nombre del Performance se muestran enmarcados por un cuadro. Esto significa que todavía no se ha finalizado la operación.

❹ Pulse [ENTER] para finalizar la operación.

❋ Utilizando la función Digit Hold, puede seleccionar el Performance simplemente especificando la cifra que corresponde a las unidades

Hacer que se muestre la ventana Lista de Sonidos de Performance

Puede ver la ventana Lista de Sonidos de Performance. Se muestran simultáneamente diez Performances de cada grupo de Performances permitiendo que Ud. tenga un acceso rápido al Performance deseado

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (PERFORM).

❷ Pulse [SOUND LIST] para obtener la ventana Lista de Sonidos.

El cursor indica el Performance seleccionado actualmente (bank select MSB=, LSB=) localizado en la línea inferior de la ventana indica la Selección de Banco (MSB y LSB) del Patch actual.

❸ Al cambiar de Performance por unidades de 10, pulse [F5] (-109 o [F6] (+10).

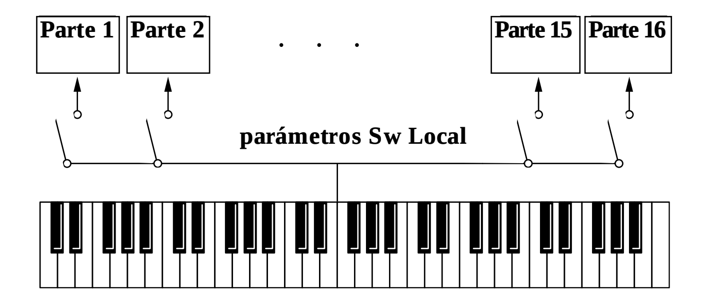
Al mantener pulsado cualquiera de estos dos botones, también cambiará de grupo de Performances. También puede cambiar de grupo de Performances pulsando [F2] (- grupo) o [F3] (+ grupo).

❹ Al seleccionar un Performance, gire el dial VALUE, pulse [INC]/[DEC] o los botones cursor para desplazar el cursor al Performance deseado.

❺ Pulse [EXIT] para cerrar la ventana Lista de Sonidos.

Hacer que el sonido sea más "grueso" y rico tímbricamente combinando Patches (Layer)

Si selecciona un Performance de tipo Solapado, puede hacer sonar todos las Partes si el parámetro Local Sw (PERFORM/MIDI/ Part MIDI) está ajustado en ON. Combinar Partes produce sonidos más "gruesos" y tímbricamente ricos.



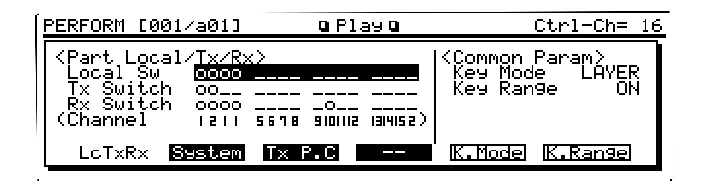
<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (PERFORM).

❷ Dese cuenta de que se muestra "Key Mode:LAYER" debajo del nombre del Performance.

Si se muestra “Key Mode:SINGLE” significa que un Performance Simple ha sido seleccionado. Cámbielo por un Perfromance Superpuesto.

❸ Pulse [LOCAL/TX/RX] para abrir la ventana LOCAL/TX/RX.



❹ Pulse [F5] (K. Mode) para seleccionar LAYER.

Al pulsar este botón otra vez, volverá a seleccionar SINGLE.

✳ Si Ud. ajusta el parámetro Key Mode (modo de tecla) en la ventana LOCAL/TX/RX, el valor del parámetro Key Mode (PERFORM/ Common/Common) también cambia.

❺ Asegúrese de que el cursor indique el parámetro Local Sw y pulse TRACK/PART [1]-[16] para activar la Parte que desee escuchar (se ilumina su indicador).

La pantalla muestra "o" para las Partes donde ha ACTIVADO el parámetro Local Sw y "-" para las Partes donde ha DESACTIVADO dicho parámetro.

✳ El ajuste que efectúe en la ventana LOCAL/TX/RX también afecta al valor del parámetro Local Sw (PERFORM/MIDI/ Part MIDI).

❻ Una vez efectuados los ajustes, pulse [LOCAL/TX/RX] o [EXIT] para cerrar la ventana LOCAL/TX/RX y volver a la pantalla Play (PERFORM). Ahora puede empezar a interpretar.

La pantalla muestra "o" para las Partes donde ha ACTIVADO el parámetro Local Sw y "-" para las Partes donde ha DESACTIVADO dicho parámetro. El cursor indica la Parte seleccionada actualmente.

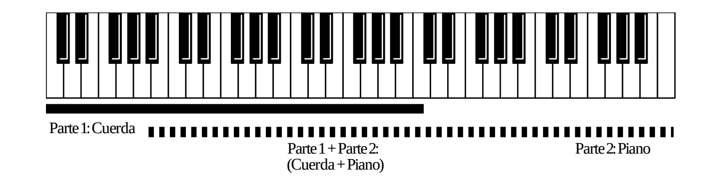
Parte Actual (Nombre del Patch)



Dividir el teclado para poder hacer sonar diferentes Patches en secciones diferentes (Split)

Si ha seleccionado un Performance de tipo Solapado, puede dividir el teclado de forma que suenen Patches individuales en diferentes secciones de teclado. Como puede especificar individualmente la gama de notas de cada Parte, puede dividir el teclado en un máximo de 16 secciones.

Por ejemplo, puede hacer sonar un sonido de cuerda en la sección inferior, el sonido de piano en la sección superior y ambos sonidos en la sección central



✳ Si ha ajustado el parámetro K. Range Lower/Upper (gama superior/inferior de tecla): (PATCH/ Common), las secciones solapadas de las gamas de tecla especificadas para el Patch y el Performance producen sonido.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (PERFORM).

❷ Pulse [LOCAL/TX/RX] para abrir la ventana LOCAL/TX/RX.

❸ Si ha seleccionado un Performance de tipo Simple, pulse [F5] (K. Mode) para seleccionar LAYER.

Al pulsar este botón otra vez, volverá a seleccionar SINGLE.

✳ Si Ud. ajusta el parámetro Key Mode (modo de tecla) en la ventana LOCAL/TX/RX, el valor del parámetro Key Mode (PERFORM/ Common/Common) también cambia.

❹ Asegúrese de que el cursor indique el parámetro Local Sw y pulse TRACK/PART [1]-[16] para que se ilumine el indicador de la Parte deseada.

La pantalla muestra "o" para las Partes donde ha ACTIVADO el parámetro Local Sw y "-" para las Partes donde ha DESACTIVADO dicho parámetro.

* El ajuste que efectúe en la ventana LOCAL/TX/RX también afecta al valor del parámetro Local Sw (PERFORM/MIDI/ Part MIDI).

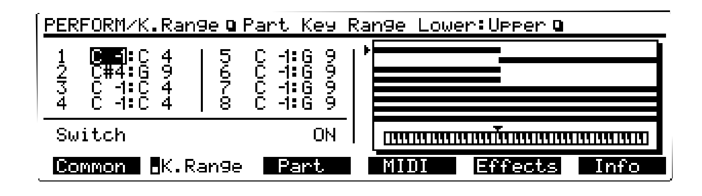
❺ Asegúrese de que el parámetro Key Range esté ACTIVADO. Si no lo está, pulse [F6] (K. Range) para ACTIVARLO.

* Si este parámetro está DESACTIVADO, aunque ajuste la gama de tecla, no podrá dividir el teclado.

* Si Ud. ajusta el parámetro Key Mode (modo de tecla) en la ventana LOCAL/TX/RX, el valor del parámetro Key Mode (PERFORM/ Common/Common) también cambia

❻ Una vez efectuados los ajustes, pulse [LOCAL/TX/RX] o [EXIT] para cerrar la ventana LOCAL/TX/RX.

❼ Pulse [F2] (K. Range) para activar la pantalla Part Key Range Lower/Upper (PERFORM/ Common).



* La pantalla Part Key Range Lower/Upper (PERFORM/ Common) dispone de dos páginas: una para mostrar las Partes 1 a 8 y otra para las Partes 9 a 16. Para alternar entre dichas páginas, pulse [F2] (K. Range).

❽ Desplace el cursor a la Parte cuyo parámetro Local Sw esté ACTIVADO, especifique la gama de nota y confirme la operación en la pantalla

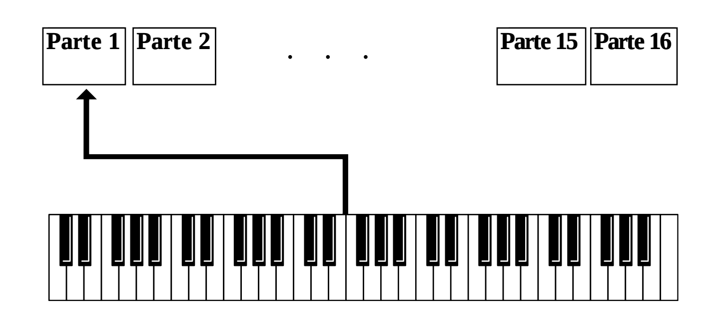
El valor localizado a la izquierda de la Parte indica la nota más grave (lower) y el valor localizado a la derecha, la nota más aguda (upper).

* Al ajustar las secciones de diferentes Partes de forma que queden solapadas, podrá combinar dos o más Partes en una sola sección específica.

❾ Una vez efectuados los ajustes, pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play (PERFORM).

Interpretar junto con la reproducción de una canción (Utilizar el XP-80 como fuente de sonido multi-tímbrico)

Al seleccionar un Performance de tipo Simple, el teclado del XP-80 hará sonar sólo la Parte seleccionada desde el teclado. Esto es cómodo para interpretar en el teclado junto con la reproducción de la canción..



Seleccionar la Parte que desee hacer sonar en el teclado.

Si selecciona un Performance de tipo Simple, pulse [◀] o [▶] para seleccionar la Parte que desee hacer sonar. Dicha Parte se denomina "Parte Actual".

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (PERFORM).

❷ Pulse [◀] o [▶] para seleccionar la Parte a hacer sonar.

Se muestra el número de la Parte actual a la derecha inferior de la pantalla junto con el nombre del Patch entre paréntesis (). El cursor (l) se desplaza a la Parte actual.

Parte Actual (Nombre del Patch)



Enmudecer una Parte específica (activar/desactivar el Canal de Recepción)

Al interpretar junto con la reproducción de la canción, podrá activar/desactivar cualquier Parte. Esto permite enmudecer la Parte de la melodía para aplicaciones de tipo "karaoke" o para practicar la Parte enmudecida.

<Procedimiento>

❶ Pulse [LOCAL/TX/RX] para abrir la ventana LOCAL/TX/RX.

❷ Desplace el cursor al parámetro Rx Switch (Interruptor RX) y pulse uno de los botones TRACK/PART [1]-[16] para enmudecer la Parte deseada. El indicador del botón de la Parte enmudecida se apaga.

En la pantalla, las Partes activadas se indican con una "o" y las desactivadas con un "-".

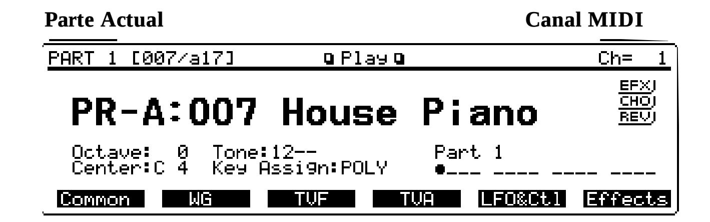
* El ajuste que efectúe en la ventana LOCAL/TX/RX también afecta al valor del parámetro Local Sw (PERFORM/MIDI/ Part MIDI).

Asignar un Patch a una Parte

❋ Puede guardar el Patch asignado a cada Parte como elemento del Performance utilizando los parámetros Patch Group y Patch Number (PERFORM / Part / Part Param)

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (PERFORM)..
❷ Pulse [◀] o [▶] para seleccionar la Parte a la cual desee asignar otra.
❸ Mientras mantiene pulsado [PERFORM], pulse [PATCH] o [▼] para activar la pantalla Play del Patch asignado a la Parte específica.



El número de la Parte actual se muestra en el área derecha inferior de la pantalla y el cursor se desplaza a la Parte.

❹ Para seleccionar el Patch deseado, utilice el mismo procedimiento que utilizó en el modo Patch.
❺ Pulse [PERFORM], [EXIT] o [▲] para volver a la pantalla Play (PERFORM).

Cambios rápidos en el carácter del sonido (Paleta de Sonidos)

Utilizando la función Paleta de Sonidos puede modificar el carácter del sonido del Patch asignado a la Parte o ajustar el nivel de volumen de cada Parte.

❋ Las variaciones en el sonido o cambios en el nivel de volumen utilizando la sección Paleta de Sonidos afectan sólo a la ejecución. No afectan a los ajustes actuales del Performance. Al cambiar de Performance, los ajustes de la Paleta de Sonidos se perderán

❋ También puede transmitir al secuenciador del XP-80 y a aparatos MIDI externos las variaciones en el sonido o cambios en el nivel de volumen utilizando la sección Paleta de Sonidos.

Modificar el carácter del sonido

❋ Si selecciona un Performance de tipo Simple, esta operación afecta sólo a la Parte actual. Con un Performance de tipo Solapado, afecta sólo a las Partes cuyo parámetro Local Switch (PERFORM / MIDI / Part MIDI) esté ACTIVADO

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (PERFORM).
❷ Pulse [FILTRO / ENV] para que su indicador se ilumine.
❸ Para modificar el sonido, desplace los deslizadores mientras toca.

Para modificar el brillo de sonido, desplace el deslizador CUTOFF.

Para modificar el tiempo del ataque, desplace el deslizador ATTACK.

Para modificar la resonancia, desplace el deslizador RESO.

Para modificar el tiempo de la caída, desplace el deslizador DECAY.

Modificar el volumen de cada Parte

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (PERFORM).
❷ Pulse [LEVEL] para que su indicador se ilumine.
❸ Pulse [◀] o [▶] para seleccionar la Parte cuyo nivel de volumen desee modificar..

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 1-4, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 1, 2, 3 y 4, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 5-8, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 5, 6, 7 y 8, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 9-12, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 9, 10, 11 y 12, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 13-16, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 13, 14, 15 y 16, respectivamente.

❹ Accione el deslizador mientras interprete para ajustar el nivel (volumen) de cada Parte.

Hacer sonar la unidad en el modo Set de Percusión

En el modo Rhythm Set, puede hacer sonar Tones de Percusión desde el teclado. Como el instrumento de percusión asignado a cada tecla varía según el Set de Percusión seleccionado, Ud. puede hacer sonar una amplia gama de sonidos de instrumentos de percusión

Seleccionar un Set de Percusión

El XP-80 dispone de cinco grupos de Sets de Percusión (Usuario, Presets A-C y GM). Cada grupo contiene dos Sets de Percusión. Esto significa que Ud. dispone de un total de 10 Sets de percusión.

USER

La memoria del XP-80 contiene dos Sets de Percusión que puede utilizar para crear Sets de Percusión propios.

PR-A–C (Presets A–C)

El XP-80 contiene seis Sets de Percusión preajustados que no pueden utilizarse para crear Sets de Percusión propios. No obstante, en el área provisional, puede llamar a los ajustes de los Sets de Percusión preajustados, modificarlos y guardarlos en la memoria del Usuario.

GM (General MIDI)

Los Sets de Percusión GM están diseñados para el uso con instrumentos compatibles con el Sistema GM. El propósito de dicho sistema es crear un estándar para las especificaciones MIDI utilizadas por diferentes fabricantes y modelos. El XP-80 contiene dos Sets de Percusión GM que no pueden utilizarse para crear Sets de Percusión propios. No obstante, en el área provisional, puede llamar a los ajustes de los Sets de Percusión GM preajustados, modificarlos y guardarlos en la memoria del Usuario.

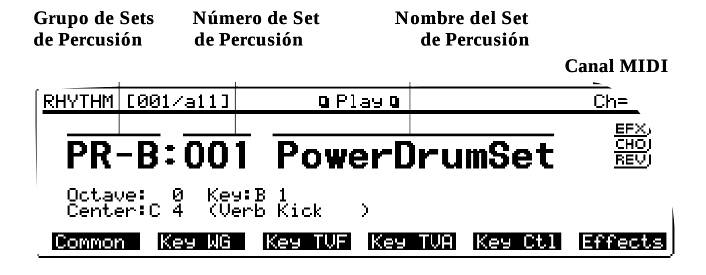
XP-A–D (Placas de Ampliación de Onda instaladas en los slots EXP-A-D)

Los Sets de Percusión contenidos en las Placas de Ampliación de Onda no pueden utilizarse para crear Sets de Percusión propios. No obstante, en el área provisional, puede llamar a los ajustes de los Sets de Percusión preajustados, modificarlos y guardarlos en la memoria del Usuario.

✳ No tendrá acceso a los Patches XP-A-D si no ha instalado ninguna Placa de Ampliación de Onda en la unidad.

<Procedimiento>

❶ Pulse [RHYTHM] para llamar a la pantalla Play (RHYTHM).



❷ Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el Set de Percusión deseado.

Seleccionar un Set de Percusión utilizando el método Banco/Número

Puede seleccionar un Set de Percusión combinando los botones BANK [1]-[8] y NUMBER [1]-[8] localizados en el centro del panel frontal. Dicho método de selección se denomina "método Banco / Número". No obstante, al seleccionar un Set de Percusión guardado en el XP-80, el Banco estará fijado en "1". Debe especificar el número utilizando sólo NUMBER [1] Y [2].

Al seleccionar un Set de Percusión utilizando el método Banco / Número, el banco / número correspondiente a cada número de Set de Percusión se mostrará en la parte superior izquierda de la pantalla.



Número del Set de Percusión: 001 002 003...008

Banco / Número: a11 a12 a13... a18

<Procedimiento>

❶ Pulse [RHYTHM] para activar la pantalla Play (RHYTHM).

❷ Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para seleccionar el grupo de Sets de Percusión deseado.

❸ Pulse NUMBER [1]-[8] para seleccionar el número deseado

✳ Al seleccionar un Set de Percusión procedente de una Placa de Ampliación de Onda, deberá seleccionar el banco y el subgrupo deseado. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea el manual del usuario suministrado con la Placa de Ampliación de Onda.

Seleccionar un Set de Percusión utilizando las teclas numéricas

Puede utilizar las teclas numéricas para seleccionar directamente el Set de Percusión deseado.

<Procedimiento>

❶ Pulse [RHYTHM] para activar la pantalla Play (RHYTHM).

❷ Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse las teclas numéricas [0]-[8] para seleccionar el grupo de Sets de Percusión deseado.

Grupo de Sets de Percusión	Tecla Numérica
USER	[SHIFT] + [0]
PR-A	[SHIFT] + [1]
PR-B	[SHIFT] + [2]
PR-C	[SHIFT] + [3]
GM	[SHIFT] + [4]
XP-A	[SHIFT] + [5]
XP-B	[SHIFT] + [6]
XP-C	[SHIFT] + [7]
XP-D	[SHIFT] + [8]

❸ Utilice las teclas numéricas para entrar el número del Set de Percusión deseado (001-002).

El número y el nombre del Set de Percusión se muestran enmarcados por un cuadro. Esto significa que todavía no se ha finalizado la operación.

❹ Pulse [ENTER] para finalizar la operación.

✳ Utilizando la función Digit Hold, puede seleccionar un Set de Percusión simplemente especificando la cifra correspondiente a las unidades (pág. 27).

Hacer que se muestre la ventana Lista de Sonidos de los Sets de Percusión

La ventana Lista de Sonidos de los Sets de Percusión permite que Ud. tenga un acceso rápido al Set de Percusión deseado.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (RHYTHM).

❷ Pulse [SOUND LIST] para obtener la ventana Lista de Sonidos

El cursor indica el Set de Percusión seleccionado actualmente. (bank select MSB=, LSB=) localizado en la línea inferior de la ventana indica la Selección de Banco (MSB y LSB) del Patch actual.

❸ Para cambiar de grupo de Sets de Percusión, pulse [F2] (- grupo) o [F3] (+ grupo).

✳ También puede cambiar de grupo de Sets de Percusión pulsando de forma continua [F5] (-10) o [F6] (+10).

❹ Al seleccionar un Set de Percusión gire el dial VALUE, pulse [INC]/[DEC] o los botones cursor para desplazar el cursor al Set de Percusión deseado.

❺ Pulse [EXIT] para cerrar la ventana Lista de Sonidos.

Hacer Sonar instrumentos de Percusión

<Procedimiento>

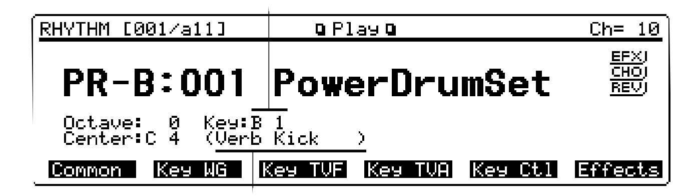
❶ Pulse [RHYTHM] para activar la pantalla Play (RHYTHM).

❷ Seleccione el Set de Percusión deseado.

❸ Pulse una de las teclas del teclado para hacer sonar el Tone de Percusión.

En la pantalla se muestra la tecla (nombre de Nota) que ha pulsado y el nombre de Tone de Percusión correspondiente (tiene el mismo nombre que la Onda que utiliza) debajo del nombre del Set de Percusión.

Nombre de Nota



Nombre del Instrumento de Percusión

✳ En el XP-60, para hacer sonar el sonido de instrumento de percusión asignado a la tecla Si1, primero pulse una vez [-OCT] y después pulse la tecla Si2. Similarmente, pulse una vez [+OCT] y después la tecla Do#6 o Re6 para hacer sonar el instrumento asignado a la tecla Do#7 o Re7. (En el XP-60, la última tecla blanca al izquierda es Do2 y la última a la derecha es Do7.)

Para más detalles, vea “Transportar el teclado por unidades de una Octava” (Desplazamiento de Octava)” (p. 37).

Hacer Sonar un arpegio

El Arpegiador del XP-80 permite producir un arpegio simplemente ejecutando un acorde. Además de arpegios normales, según los ajustes del Arpegiador, también puede simular fielmente la técnica de guitarra de enmudecer las cuerdas inmediatamente después de tocarlas y la de "rasgueado". Incluso puede utilizar el Arpegiador como arreglista automático.

Al pulsar [ARPEGGIO], se iluminará su indicador y podrá hacer sonar arpegios desde el teclado del XP-80.

✳ Si habiendo seleccionado un Performance de tipo Simple, Ud. pulsa [ARPEGGIO] para activar esta función, la Parte actual hace sonar arpegios. Al seleccionar un Performance de tipo Solapado, la Parte especificada por el parámetro Part (SYSTEM / Arpeg / Arpeggio) hará sonar el arpegio.

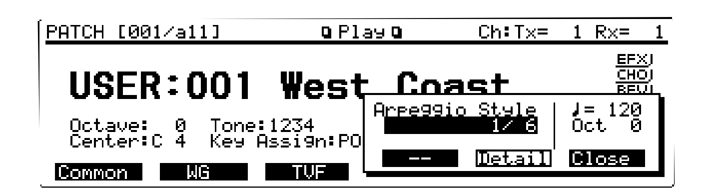
✳ Los arpegios que el arpegiador hace sonar también son transmitidos desde el conector MIDI OUT a los aparatos MIDI externos.

(Procedimiento Básico)

❶ Asegúrese de que la Pantalla Play del modo Sound Source (PERFORM, PATCH, RHYTHM o GM) está activada.

❷ Pulse [ARPEGGIO] para que se active el Arpegiador

La ventana Arpeggio que permite ajustar los parámetros del Arpegiador se abre.



✳ Si la pantalla Play que pertenece a uno de los modos del secuenciador (SEQ o CHAIN) está activada, puede activar el Arpegiador (el indicador del botón se ilumina). No obstante, la ventana Arpeggio no se abre

✳ Para cambiar de sonido mientras la ventana Arpeggio está abierta, utilice BANK [1]-[8], NUMBER [1]-[8] o [a / b / c / / d].

❸ Si desea cambiar de estilo de arpegio, desplace el cursor a "Arpeggio Style" y seleccione el estilo deseado.

✳ Lo que selecciona aquí también afecta a los ajustes del parámetro Style (SYSTEM / Arpeg / Arpeggio).

Dispone de 33 estilos de arpegios. Para seleccionarlos, vea el siguiente texto.

Hacer Sonar un arpegio en relación con el valor de la nota

1 / 4–1 / 32

Hacer sonar un glisando

GLISSANDO

Hacer Sonar la parte de bajo

SYNTH BASS, SLAP BASS A, SLAP BASS B, WALK BASS

Hacer Sonar un sonido de guitarra

RHYTHM GTR A, RHYTHM GTR B, RHYTHM GTR C, RHYTHM GTR D, RHYTHM GTR E, 3FINGER GTR, STRUMMING GTR

Hacer Sonar un instrumento de teclado

KBD COMPING A, KBD COMPING B

Hacer Sonar un waltz

KBD COMPING C, KBD COMPING D

Hacer Sonar un ritmo estilo reggae

KBD COMPING E

Hacer Sonar instrumentos de percusión

PERCUSSION

✳ También existen más estilos inclusive los utilizados para la ejecución aleatoria y para crear estilos propios. Para obtener más información acerca de los estilos, vea "Pantalla de Arpegios" (pág. 93).

❹ Si desea modificar el tempo de un arpegio, desplace el cursor a "♩" y especifique el valor. Si desea hacer sonar un arpegio junto con la reproducción de la canción, ajuste aquí el tempo.

✳ Este ajuste también afecta a los ajustes del parámetro Tempo (SYSTEM / Arpeg / Arpeggio).

❺ Para modificar la gama de teclas en la cual desea que suene el arpegio, desplace el cursor a "Oct" y especifique el valor.

Si desea que el arpegio utilice sólo las notas que Ud. ejecuta, ajústelo a "0". Con un ajuste de +1, el arpegio suena dentro de la gama localizada hasta una octava más alta que las notas que Ud. ejecute. Con un ajuste de -1, el arpegio suena dentro de la gama localizada a hasta una octava más grave que las notas que Ud. ejecute.

✳ Este ajuste afecta también a los ajustes del parámetro Octave Range (SYSTEM / Arpeg / Arpeggio).

❻ Para cerrar la ventana Arpegio, pulse [F6] (Cerrar).

Para volver a abrirla, pulse [F6] (Arpeg).

✳ Si la ventana Arpeggio está cerrada, se utiliza [F6] para volver a abrirla. Si desea utilizar la función original del botón en las pantallas Play, mantenga pulsado [SHIFT] mientras pulsa [F6].

✳ Si no le gusta que se abra la ventana Arpeggio cada vez que pulse [ARPEGGIO], ajuste el parámetro Arpeggio Window (SYSTEM / Arpeg / Arpeggio) en DISABLE.

❼ Ejecute un acorde para que suene un arpegio.

✳ Si Ud. ejecuta un acorde mientras suena la reproducción de la canción, el arpegio empezará a sonar una vez pasado el intervalo de tiempo que ocupa una corchea.

❽ Para parar el arpegio, pulse [ARPEGGIO] para que se apague su indicador.

La ventana Arpeggio se cierra.

Hacer Sonar un arpegio en un área específica del teclado

Al pulsar [ARPEGGIO] para activar el Arpegiador, el teclado se ajustará de forma que sólo produzca arpegios.

Si divide el teclado en dos áreas separadas, puede utilizar una para hacer sonar el teclado de forma normal, y la otra para hacer sonar arpegios. Este ajuste permite hacer sonar arpegios con la mano izquierda y melodías con la derecha.

<Procedimiento>

❶ Pulse [PERFORM] para activar la pantalla Play (PERFORM).
❷ Si ha seleccionado un Performance de tipo Simple, ajuste el parámetro Key Mode (PERFORM / Common / Common) en LAYER.
❸ Ajuste el parámetro Part (SYSTEM / Arpeg / Arpeggio) de la Parte donde desee que suene el arpegio.
❹ Ajuste el parámetro Local Switch (PERFORM / MIDI / Part MIDI) de la Parte que desee utilizar para interpretar la melodía.
❺ Pulse [F2] (K. Range) para activar la pantalla Part Key Range Lower:Upper (PERFORM / K. range).
❻ Ajuste el parámetro Switch (PERFORM / K. Range) en ON.
❼ Desplace el cursor a la Parte que desee hacer sonar el arpegio y ajuste la gama de tecla.
❽ Desplace el cursor a otra Parte (que no desee hacer sonar el arpegio) y ajuste la gama de tecla de forma que no quede solapada con la de la Parte utilizada para hacer sonar el arpegio.
❾ Una vez efectuados los ajustes, active la pantalla Play (PERFORM) y ejecute un acorde.

✳ Si hace sonar un arpegio utilizando un Performance de tipo Solapado sin ajustar la gama de teclado, los arpegios sonarán en todas las Partes excepto la especificada.

Mantener sonando el arpegio

Si hace sonar un arpegio mientras pisa el pedal Hold, aunque deje de pulsar las teclas que forman el acorde, el arpegio seguirá sonando.

<Procedimiento>

❶ Conecte el interruptor de pedal (DP-2, DP-6, etc. suministrado por separado) al jack HOLD.
❷ Ejecute un acorde mientras pisa el pedal Hold.
❸ Para ejecutar otro acorde, deje de pisar el pedal y vuelva a pisarlo cuando ejecute el acorde siguiente.

Simular la técnica de guitarra "cutting"

Puede simular la técnica de guitarra "cutting" siguiendo el siguiente procedimiento. Utilizando la Paleta de Sonidos, también puede aplicar el efecto "wah-wah" al sonido ejecutado

<Procedimiento>

❶ Seleccione un Patch de tipo guitarra.
❷ Ajuste el parámetro Style (SYSTEM / Arpeg / Arpeggio) en RHYTHM GTR B, RHYTHM GTR C, RYHTHM GTR D o RHYTHM GTR E.
❸ Pulse [FILTER / ENV] para que se ilumine su indicador.
❹ Desplace el deslizador CUTOFF o RESO mientras ejecuta un acorde.

Hacer Sonar un arpegio desde un aparato MIDI externo

El XP-80 también es capaz de producir arpegios mediante mensajes de Nota procedentes de un aparato MIDI externo.

<Procedimiento>

❶ Conecte el conector MIDI IN del XP-80 al conector MIDI OUT del aparato MIDI externo mediante un cable MIDI.
❷ Pulse [SYSTEM] y mantenga pulsado MIDI [F3] hasta que la pantalla muestre MIDI Param 1.
❸ Ajuste el parámetro Remote Keyboard Sw (SYSTEM / MIDI / MIDI Param 1) en ON.
❹ Haga sonar el aparato MIDI externo.

Crear un patrón de arpegio

Existen un total de 10 parámetros que puede ajustar en el Arpegiador pero el más importante de todos es el parámetro Style. El ajuste de este parámetro determina, en gran parte, el patrón del arpegio.

Al ajustar el parámetro Style, los parámetros Motif, Beat Pattern, Accent Rate y Shuffle Rate se ajustarán automáticamente a los ajustes óptimos. Esto permite activar el patrón más apropiado a la situación simplemente seleccionando el estilo del arpegio deseado. Una vez seleccionado el estilo, también podrá ajustar los parámetros Octave Range, Key Velocity, etc. En la mayoría de los casos, puede especificar el patrón de esta manera.

Si esto no le proporciona el patrón deseado, modifique los ajustes de los parámetros Motif, Beat Pattern Shuffle Rate y Accent Rate para variar el estilo tal como desee.

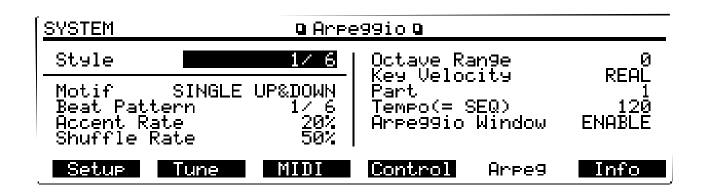
✳ Los ajustes de los parámetros Motif, Beat Pattern, Accent Rate y Shuffle Rate se pierden si selecciona otro estilo o apaga la unidad. No puede guardar estos ajustes. Puede guardar en la memoria del sistema los ajustes de los demás parámetros (excepto los del parámetro Tempo).

✳ Puede guardar un sólo estilo en la memoria del sistema. Ajuste el parámetro Style en LIMITLESS y ajuste los parámetros Motif, Beat Pattern, Accent Rate y Shuffle Rate tal como desee.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la ventana Arpeggio esté abierta.
❷ Pulse [F5] (Detail) para activar la pantalla Arpeggio.

También puede activar dicha pantalla pulsando [SYSTEM] y, a continuación, [F5] (Arpeg).



✳ Para obtener más detalles acerca de cada uno de los parámetros, vea "Pantalla Arpegio" (pág. 93).

❸ Desplace el cursor a "Style" y especifique el estilo deseado.
❹ Desplace el cursor a "Motif" y especifique el orden en que desee que suenen las notas del acorde.

❋ Las opciones disponibles dependen del ajuste del parámetro Style. Para obtener más detalles acerca de este tema , vea "Lista de los Estilos de Arpegio" (pág. 213).

❺ Desplace el cursor a "Beat Pattern" para modificar el pulso (ritmo).

❋ Los ajustes disponibles dependen del ajuste del parámetro Style. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Lista de los Estilos de Arpegio" (pág. 213).

❻ Desplace el cursor a "Accent Rate" y especifique la frecuencia del "groove".

Un ajuste del 100% proporciona un "groove" más pronunciado.

❼ Desplace el cursor a "Shuffle Rate" y especifique la frecuencia de swing.

Con un ajuste del 50% la colocación rítmica de las notas es equidistante. Al aumentar el valor, el ritmo tendrá más "swing".

❽ Desplace el cursor a "Octave Range" y especifique la gama de tecla del arpegio.

❾ Desplace el cursor a "Key Velocity" y especifique la velocidad del acorde.

Al seleccionar REAL, se aplicará la velocidad real con que Ud. ejecuta las notas. Si ajusta un valor de 1 a 127, se aplica la velocidad especificada a pesar de la fuerza utilizada al ejecutar las notas.

❿ Si desea hacer sonar un arpegio utilizando un Performance de tipo Solapado, desplace el cursor a "Part" y especifique la Parte que desee utilizar para el arpegio.

❋ Las Partes no especificadas aquí no producen arpegios y las notas del acorde suenan tal como Ud. las ejecute.

⓫ Desplace el cursor a "Tempo" y especifique la frecuencia del arpegio.

❋ El parámetro Tempo funciona de la misma manera que el tempo del secuenciador. Al modificar el ajuste del parámetro Tempo, también modificará el tempo de la reproducción de la canción.

⓬ Una vez efectuados los ajustes, pulse [EXIT].

Grabar un arpegio

Puede grabar arpegios a tempo real tal como los ejecute.

<Procedimiento>

❶ Pulse [ARPEGGIO] para hacer sonar el arpegio.

❷ Asegúrese de que los parámetros del Arpegiador han sido ajustados correctamente

❸ Pulse [REC] para preparar la unidad para la grabación a tiempo real.

❋ Para preparar la unidad para la grabación a tiempo real, vea "Grabar mientras Toca" (pág. 106).

❹ Inicie la grabación.

Al ejecutar un acorde, el arpegio empezará a sonar desplazado por una corchea.

❺ Para parar la grabación, pulse [STOP / PLAY].

Funciones útiles para las actuaciones en directo

Transportar la afinación del teclado por unidades de una octava (La función Desplazamiento de Octava)

La función Desplazamiento de Octava transporta la afinación del teclado por unidades de 1 octava (con un máximo de + / - 3 octavas).

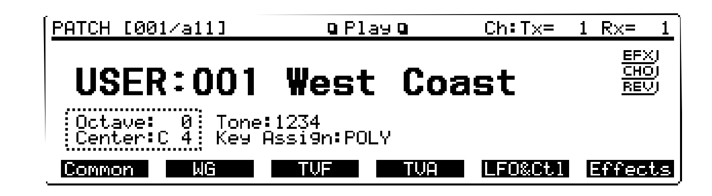
Para poder ejecutar con más facilidad una parte de bajo utilizando la mano derecha, transporte el teclado una o dos octavas más grave

<Procedimiento>

❶ Pulse el botón [+OCT] o [-OCT] para que se ilumine su indicador.

Al pulsar una vez el botón [+OCT], subirá la afinación del teclado una octava y al pulsaruna vez [-OCT], la barjará una octava.

En el área "Octave" o "Center" de cada pantalla Play se muestra el ajuste del Desplazamiento de Octava especificado. Por ejemplo, si Ud. pulsa el botón [+OCT# para subir en una octava la afinación del teclado, la pantalla muestra "Octave: +1, Center: Do5." Esto significa que, al pulsar la tecla Do4, sonará la nota Do5.



❋ El XP-80 admite un sólo ajuste del Desplazamiento de Octava. Aunque Ud. seleccione un Performance / Patch / Set de Percusión diferente o apague la unidad, se conservará el ajuste efectuado aquí.

❷ Para desactivar la función Desplazamiento de Octava, pulse el botón que no pulsó en el paso 1 el mismo número de veces que el que pulsó. El indicador se apagará.

Transportar la afinación del teclado por unidades de semitono (La función Transportar)

La función Transportar transporta la afinación del teclado por unidades de semitono (-5 a +6 semitonos).

Si Ud. está ejecutando una parte de un instrumento de transporte como por ejemplo una trompeta o un clarinete escrita en una partitura, puede utilizar esta función para ejecutar las notas en la tesitura real escrita en la partitura

<Procedimiento>

❶ Pulse [TRANSPOSE] para que se ilumine el indicador. Con esto la función Transportar está activada.

Esto activa la función Transpose.

❷ Mientras mantiene pulsado [TRANSPOSE], para transportar la afinación del teclado, pulse [+OCT] o [-OCT].

Al pulsar [+OCT] mientras mantiene pulsado [TRANSPOSE], la afinación del teclado subirá un semitono. Al pulsar [-OCT] mientras mantiene pulsado [TRANSPOSE], la afinación del teclado bajará un semitono.

Se añade al valor del Desplazamiento de Octava el ajuste especificado para Transportar. Por ejemplo, si para subir la afinación del teclado un semitono, Ud. mantiene pulsado [TRANSPOSE] y pulsa una vez [+OCT], se muestra en la pantalla "CENTER=Do#4." Esto significa que, al pulsar la tecla Do4, sonará la nota Do#4.

❸ Para desactivar la función Transportar, pulse otra vez [TRANSPORTAR] para que se apague su indicador.

La unidad mantiene el ajuste que efectúe aquí.

❋ El ajuste que efectúe aquí también modifica el parámetro Transpose Value (SYSTEM / Setup / Setup).

❋ Aunque Ud. seleccione un Performance / Patch / Set de Percusión diferente o apague la unidad, se conservarán los ajustes efectuados aquí

Apagar las notas "enganchadas" (Panic)

Si por alguna razón una nota ejecutada en el teclado del XP-80 o en un aparato externo sigue sonando después de que Ud. haya dejado de pulsar la tecla y no puede apagarla, pulse el botón Panic. Haga lo mismo si las notas ejecutadas no suenan.

Si una nota se queda "enganchada"

<Procedimiento>

❶ Pulse simultáneamente los botones [SHIFT] y [EXIT].

Los mensajes MIDI Nota Desactivada y Hold Desactivado se transmiten a todas las Partes (canales MIDI) que estén recibiendo mensajes Nota Desactivada y Hold desactivado.

❷ La pantalla muestra "Muting..." mientras la función Panic está activada. Cuando la pantalla deje de mostrar dicho mensaje, podrá empezar a tocar el teclado.

Si una nota no suena

❶ Pulse simultáneamente los botones [SHIFT] y [EXIT] durante más de un segundo.

Los mensajes MIDI Nivel de Volumen (127), Todas las Notas Desactivadas, Pitch Bend (centro), Aftertouch de Canal (0), Modulación (0) y Hold 1 (0) se transmiten a todas las Partes (Canales MIDI).

❷ La pantalla muestra "Transmiting..." mientras la función Panic está activada. Cuando la pantalla deje de mostrar dicho mensaje, podrá empezar a interpretar en el teclado.

Acerca de los efectos

El XP-80 contiene tres unidades independientes de efectos.

EFX (multi-efectos)

El EFX proporciona 40 efectos diferentes: desde efectos individuales, como la distorsión hasta, potentes efectos combinados. El EFX también dispone de chorus y reverb independientes de los efectos de Chorus y Reverb presentados a continuación.

Chorus

Chorus añade profundidad y espaciosidad al sonido.

Reverb

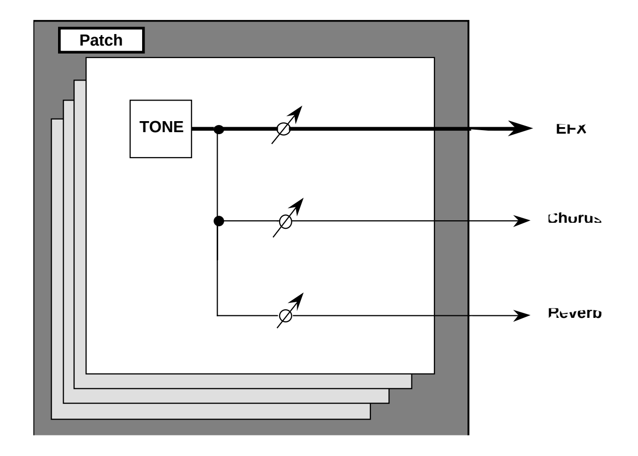
Reverb añade al sonido las características de la reverberación producida en una sala de conciertos o una sala.

La combinación de las tres unidades de efectos depende del modo seleccionado.

La manera como las unidades de efectos funcionan en cada modo

En el modo Patch

Puede ajustar independientemente los efectos de EFX, Chorus y Reverb para cada Patch. El ajuste del nivel de la señal (Send Level) enviada a cada unidad de efectos proporciona control sobre la intensidad del efecto aplicado a cada Tone.



En el modo Performance/GM

Puede ajustar independientemente los efectos de EFX, Chorus y Reverb para los modos Performance y GM. Puede ajustar la intensidad de cada efecto para cada Parte (figura 1). No obstante, el ajuste del Nivel de Envío de cada Tone también afecta a la intensidad del efecto (figura 2). Se ignoran los ajustes del los Efectos del Patch asignado a cada Parte, pero puede aplicar al Performance íntegro los EFX aplicados al Patch asignado a una Parte específica.

Figura 1. Al ajustar la Asignación de la Salida en "EFX" en el modo Performance (se ignorarán los ajustes de la asignación de la salida para los Tones)

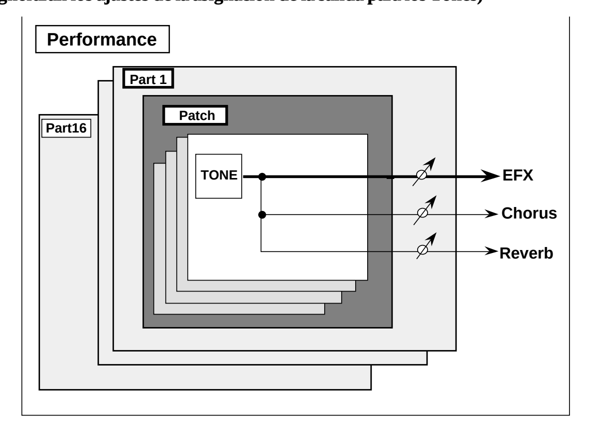
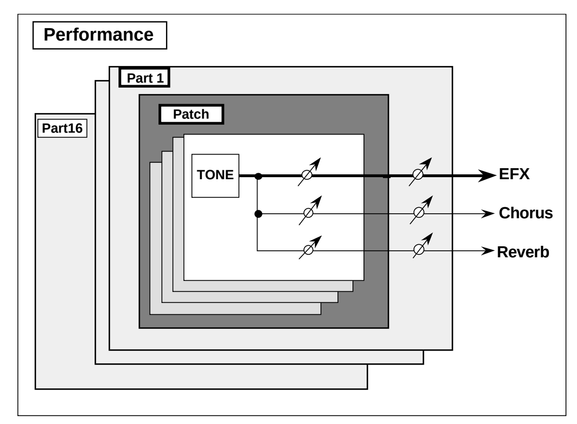


Figura 1. Al ajustar la Asignación de la Salida en "Patch" en el modo Performance (los ajustes de la asignación de la salida para los Tones serán validos)



En el modo Rhythm Set

Como en el modo Rhythm Set se activa sólo la Parte 10 del Performance, se utilizan los ajustes de los efectos del Performance contenido en el área provisional.

3

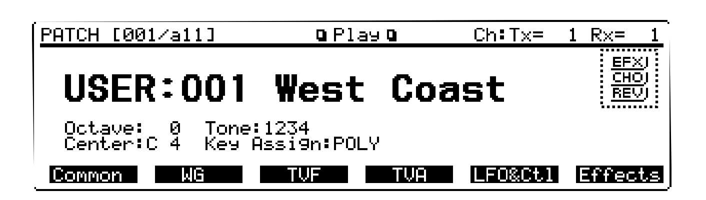
Activar/Desactivar los efectos

Puede activar/desactivar las unidades de efectos incorporadas (EFX, Chorus y Reverb) para el XP-80 íntegro. Si desea escuchar el sonido original mientras lo edita o utilizar una unidad de efectos externa, desactive las unidades de efectos incorporadas.

<Procedimiento>

❶ Pulse [EFX], [CHORUS] o [REVERB] para se ilumine el indicador (activada) o se apague (desactivada).

La pantalla Play de cada fuente de sonido mostrará EFX, CHO o REV al activar las respectivas unidades.



⁕ Si ajusta [EFX], [CHORUS] y/o [REVERB] en OFF, los ajustes de los parámetros no proporcionan efecto alguno. En la pantalla General, los efectos (PATCH/Effects), (PERFORM/ Effects) y (RHYTHM/Effects) que están desactivados se indican con un cuadro de color gris..

Procedimientos para la edición de los sonidos

El XP-80 proporciona el control total sobre una gran variedad de ajustes. Los elementos que se pueden ajustar se denominan parámetros. El proceso utilizado para modificar un parámetro se denomina edición. Esta sección explica los procedimientos utilizados para editar los Performances, los Patches y los Sets de Percusión.

Editar un Patch

Para crear un nuevo Patch, edite un Patch existente. Como un Patch es una combinación de hasta cuatro Tones, antes de editarlo, deberá escuchar los Tones individuales

< Cuatro sugerencias para la edición de los Patches >

Comenzar con un Patch cuyo sonido le sea familiar

En la creación de un sonido nuevo, es difícil obtener el resultado exacto que desee simplemente seleccionando cualquier Patch y modificando los parámetros de forma aleatoria. Es mejor empezar con un Patch que suene similar al sonido que Ud. está imaginando.

Seleccionar los Tones adecuados

Para crear un Patch, es crucial seleccionar los Tones adecuados. Utilice el TONE SWITCH [1]/[4] (BANK [1]/[4]) para activar cada Tone, escucharlo y decidir si utilizarlo o no. Desactive los Tones que no sean necesarios para evitar utilizar más voces de las necesarias. Cada vez que pulse el botón correspondiente a un Tone, alternará entre activado y desactivado. Si el indicador del Tone está iluminado, el Tone sonará.

Compruebe el ajuste de la Estructura

El parámetro Tipo de la Estructura (PATCH/COMMON/ Structure) es un parámetro importante que determina como se combinan los cuatro Tones. Antes de editar cualquiera de los Tones, asegúrese de que entiende la interacción de ellos.

Desactivar los efectos

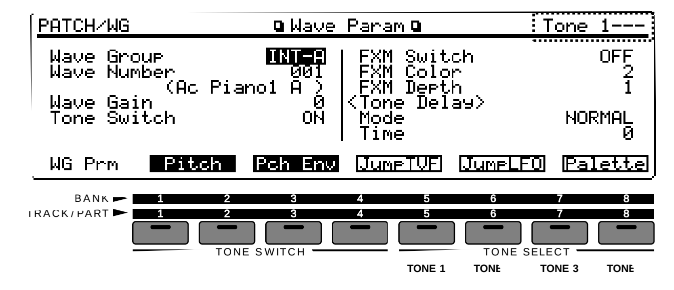
Los efectos incorporados al XP-80 afectan al sonido de una forma considerable y, por lo tanto, debe desactivarlos para poder apreciar mejor el resultado de los ajustes que efectúe. En algunos casos, para obtener el sonido que desee, es suficiente cambiar sólo los ajustes de los efectos.

<Procedimiento>

❶ En la pantalla Play (PATCH) pulse uno de los botones [F1] (Common)-[F6] (Effects) para seleccionar el grupo de pantallas deseado.

❷ Pulse uno de los botones [F1]-[F6] para seleccionar la página deseada.

❸ Si en el paso 1 ha seleccionado cualquiera de los botones [F2] (WG)-[F6] (Effects), pulse TONE SELECT [1]-[4] (BANK [5]-[8] para seleccionar el Tone que desee modificar. El indicador del botón perteneciente al Tone se ilumina y se muestra el número del Tone en la parte superior derecha de la pantalla.



Si desea modificar simultáneamente para dos o más Tones el mismo parámetro, mantenga pulsado uno de los botones TONE SELECT [1]-[4] y pulse otro botón TONE SELECT. Un asterisco (*) mostrado en la pantalla indica que el Tone no es el primero que ha sido seleccionado.

Si desea no editar un Tone específico, mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse el botón TONE SELECT [1]-[4] correspondiente a dicho Tone. Al volver a pulsar TONE SELECT [1]-[4] mientras mantiene pulsado [SHIFT], podrá editar el Tone.

❋ Si en el paso 1 ha seleccionado [F1] (Common), la edición modifica un parámetro común al Patch íntegro y, por lo tanto, no puede seleccionar un Tone específico.

❹ Pulse los botones cursor para desplazar el cursor al parámetro que desee modificar.

❺ Utilice el dial VALUE, [INC]/[DEC] o las teclas numéricas para modificar el valor del parámetro.

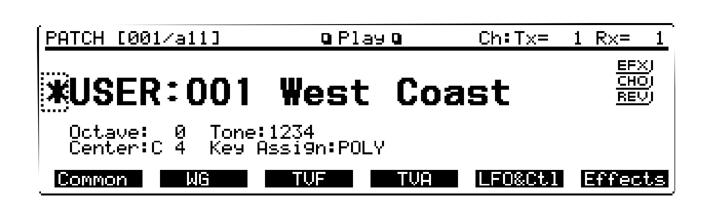
Si selecciona dos o más Tones, los ajustes de edición que efectúe modifican en la misma cantidad los valores de los parámetros contenidos en todo los Tones seleccionados.

❋ Si ha cometido un error en el ajuste del parámetro o si no le gusta el resultado, simplemente pulse [UNDO/REDO] para devolver el valor a su ajuste anterior.

❻ Vuelva a repetir los pasos 1-5 para completar la edición del Patch.

❼ Una vez efectuados los ajustes, pulse [EXIT] o [PATCH] para volver a la pantalla Play.

Se muestra un asterisco (*) a la izquierda del grupo de Patches. Esto significa que los ajustes del Patch han sido modificados.



❋ Si selecciona otro Patch indicado por un asterisco (*), los ajustes modificados del Patch se pierden. Si desea conservarlos, debe escribirlos en la memoria del usuario (pág. 46).

....

<Ir a otro grupo de pantallas>

En cada uno de los grupos de pantallas WG, TVF, TVA y LFO-Ctl, la Función GoTo está asignada a los botones [F4] y [F5]. El botón [F4] pasa cíclicamente por los grupos WG, TVF y TVA por este orden. Por ejemplo, si utiliza el botón [F4] al ajustar la envolvente de cada grupo, el proceso será más rápido.

El botón [F5] alterna entre los grupos LFO-Ctl y WG, LFO-Ctl y TVF y entre LFO-Ctl y TVA. Es especialmente útil para modificar la profundidad del LFO o la profundidad del Control 1 y 2.

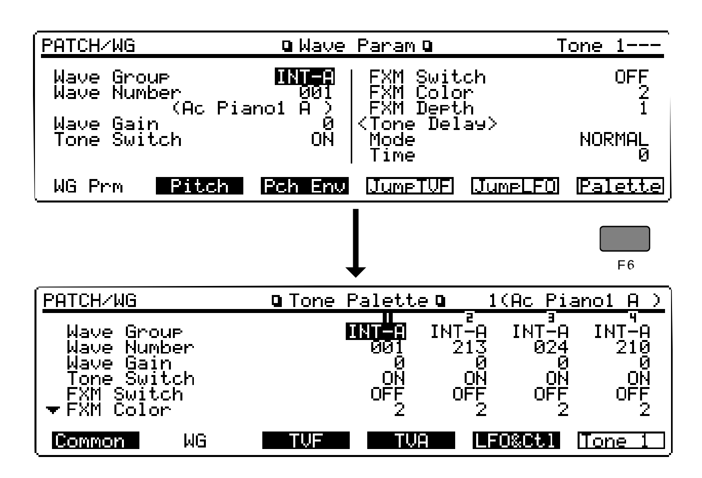
....

Editar Patches utilizando la pantalla Palette

Al editar un Tone contenido en un Patch, puede hacer que se muestren los valores de los parámetros de los cuatro Tones en una sola pantalla denominada "pantalla Palette". Utilícela si desea modificar los valores de los parámetros mientras compara los ajustes de los cuatro Tones.

<Procedimiento>

❶ Si desea modificar el Tone, pulse [F6] (Palette) para activar la pantalla Palette.



❋ Puede pulsar el botón [F6] (Palette) sólo en aquellas situaciones en que la unidad permite activar la pantalla Palette

❷ Pulse uno de los botones TONE SELECT [1]-[4], [◀] o [▶]para seleccionar el Tone a modificar.

El indicador del botón del Tone seleccionado se ilumina y se muestra el número del Tone y el nombre de la Onda en la parte superior derecha de la pantalla.

Para modificar simultáneamente el parámetro en dos o más Tones, mantenga pulsado uno de los botones TONE SELECT y pulse otro. Todos los Tones seleccionados quedan realzados.

Si decide no editar un Tone específico, mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse el botón TONE SELECT [1]-[4] correspondiente a dicho Tone. Al volver a pulsar TONE SELECT [1]-[4] mientras mantiene pulsado [SHIFT], podrá editar el Tone.

❸ Pulse [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee modificar.

❹ Utilice el dial VALUE, [INC]/[DEC] o las teclas numéricas para modificar el valor del parámetro.

Si selecciona dos o más Tones, los ajustes de edición que efectúe modifican en la misma cantidad los valores de los parámetros contenidos en todo los Tones seleccionados.

Si desea ajustar todos los Tones al mismo valor, seleccione el Tone que contiene el valor deseado pulsando [◀] o [▶] (el número del Tones seleccionado quedará realzado) y mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [ENTER].

❋ Si ha cometido un error en el ajuste del parámetro o si no le gusta el resultado, simplemente pulse [UNDO/REDO] para devolver el valor a su ajuste anterior.

❺ Vuelva a repetir los pasos 1-5 para completar la edición del Patch.

❻ 6 Para salir de la pantalla Palette, pulse [F6].

El número de Tone al cual volverá la pantalla será indicado por [F6].

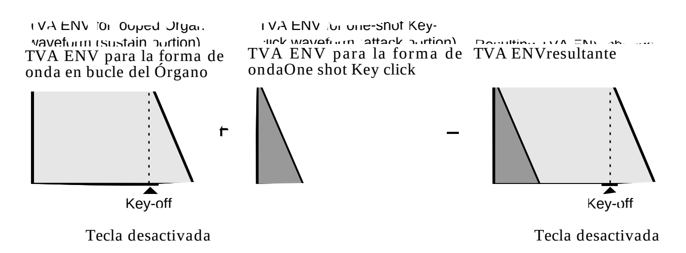
Acerca de la edición de Tones

El XP-80 fue diseñado para crear sonidos sorprendentemente realistas y, lógicamente, la edición afecta a las complejas formas de onda PCM que sirven como base para dichos sonidos. Por lo tanto, si Ud. intenta crear un sonido sin respetar las características originales de la forma de onda, es posible que no obtenga los resultados que desee. Las formas de onda contenidas en el XP-80 se organizan de la siguiente manera:

Formas de Onda de Un Paso: Estas formas de onda contienen sonido con caídas cortas. La forma de onda de un paso graba la subida y la caída iniciales del sonido. Algunas de las formas de onda de un paso son en sí sonidos completos como, por ejemplo, los sonidos de instrumentos de percusión. El XP-80 contiene muchas otras formas de onda de un paso que son sólo elementos parciales del sonido como, por ejemplo, el sonido del martillo de piano o el ruido producido por los trastes de la guitarra al tocarla.

Formas de Onda de Tipo Bucle: Estas formas de onda contienen sonidos con una caída larga. Con las formas de onda de tipo bucle, hasta que se suelte la nota, se generará repetidamente la parte final del sonido durante una porción específica de la forma de onda. (Los bucles permiten un uso más eficaz de la memoria de onda.) Las formas de onda tipo bucle del XP-80 incluyen elementos de sonido como el de las vibraciones de las cuerdas de un piano y el del sonido característico de los instrumentos de metal.

La siguiente figura muestra un ejemplo de un sonido (órgano eléctrico) que consiste en una forma de onda de un paso utilizada en conjunto con una forma de onda tipo bucle.

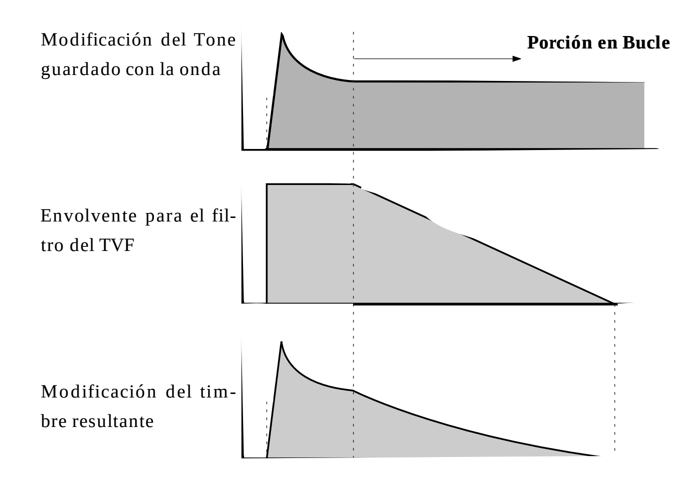


Precaución en la edición de una forma de onda de una pasa

No se puede utilizar una envolvente para dar a una forma de onda de un paso una caída más larga que la caída de la forma de onda original o para hacer que sea un sonido largo. Aunque Ud. efectúe ajustes de este tipo para la envolvente, estaría controlando una porción inexistente del sonido y, por lo tanto, los ajustes no tendrían sentido alguno.

Precaución en la edición de una forma de onda tipo bucle

Con muchos instrumentos (incluido el piano y el saxofón), el timbre cambia dramáticamente durante los primeros instantes después del inicio del sonido. Es este ataque inicial el que define gran parte del carácter del instrumento. El XP-80 proporciona una gran variedad de formas de onda que contienen ataques realistas de instrumentos acústicos. Cuando utilice estas formas de onda, para obtener el máximo grado de realismo, sería mejor dejar el filtro completamente abierto durante el ataque. De esta manera, pueden oírse todos los cambios tímbricos complejos. Para la parte de la caída del sonido, puede utilizar la envolvente para producir los cambios deseados. Si Ud. utiliza la envolvente para modificar también la parte del ataque, no se percibirá el ataque natural contenido en la forma de onda y, por lo tanto, puede que no logre el resultado que desee.



Si utiliza el filtro TVF para dar más brillo sólo al ataque o hacer que sólo la caída sea más mate, también debe tener en cuenta el carácter tímbrico de la forma de onda original. En concreto, si desea hacer que una parte del sonido sea más brillante que la forma de onda original, debe crear nuevos parciales de la tesitura superior que no estaban en la forma de onda original utilizando los parámetros Color del FXM y Profundidad de FXM. Si desea hacer que el sonido completo sea más brillante que la forma de onda original, antes de modificar los valores de los parámetros contenidos en la pantalla TVF Param (PATCH / TVF), debe ajustar el enhancer o el ecualizador.

Editar un Performance

Empiece con un Performance existente y edítelo para crear un nuevo Performance. No obstante, antes de hacerlo, intente imaginar como sonará el nuevo Performance y decida qué Patches desea asignar a las 16 Partes.

<Procedimiento>

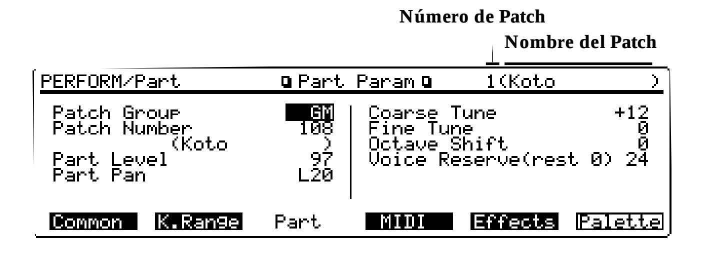
❶ En la pantalla Play (PERFORM) pulse uno de los botones [F1] (Common)-[F6] (Info) para seleccionar el grupo de pantallas deseado.

❷ Si ha seleccionado el grupo Effects o Info, pulse uno de los botones [F1]-[F6] para seleccionar la página deseada.

✳ Como los grupos de pantallas Common, K. Range, Part y MIDI disponen de sólo una página cada uno, puede activar la página deseada simplemente seleccionando el grupo deseado.

❸ Si en el paso 1 ha pulsado alguno de los botones [F2] (K. Range)-[F6] (Effects), pulse TRACK/PART [1]-[16] para seleccionar la Parte que desee modificar.

El indicador del botón perteneciente a la Parte seleccionada se ilumina y se muestra el número de la Parte y el nombre del Patch asignado a la Parte en la parte superior derecha de la pantalla.



✳ Si en el paso 1 ha seleccionado [F1] (Common), la edición modifica un parámetro común al Performance íntegro y, por lo tanto, no puede seleccionar una Parte específica.

❹ Pulse los botones cursor para desplazar el cursor al parámetro que desee modificar.

❺ Utilice el dial VALUE, [INC]/[DEC] o las teclas numéricas para modificar el valor del parámetro.

✳ Si ha cometido un error en el ajuste del parámetro o si no le gusta el resultado, simplemente pulse [UNDO/REDO] para devolver el valor a su ajuste anterior.

❻ Vuelva a repetir los pasos 1-5 para completar la edición del Performance.

❼ Una vez efectuados los ajustes, pulse [EXIT] o [PERFORM] para volver a la pantalla Play (PERFORM).

Se muestra un asterisco (*) a la izquierda del grupo del Performance. Esto significa que los ajustes del Performance han sido modificados.

✳ Si selecciona otro Performance indicado por un asterisco (*), los ajustes modificados del Performance se pierden. Si desea conservarlos, debe escribirlos en la memoria del usuario (pág. 46).

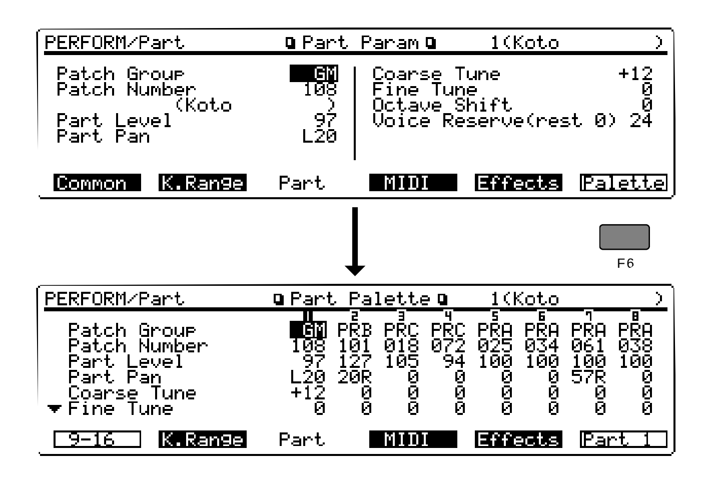
Editar un Performance utilizando la pantalla Palette

También puede editar un Performance utilizando la pantalla Palette en el modo Performance. Utilícela si desea modificar los valores de los parámetros mientras compara los ajustes de los cuatro Tones. Al modificar los ajustes de las Partes de un Performance, se muestran los valores de ocho de las Partes (las Partes 1-8 o las Partes 9-16) en una sola pantalla. Esto es útil si desea modificar los valores de los parámetros mientras compara los ajustes de cada una de las Partes.

<Procedimiento>

❶ Si desea modificar la Parte, pulse [F6] (Palette) para activar la pantalla Palette.

✳ Puede pulsar el botón [F6] (Palette) sólo en aquellas situaciones en que la unidad permite activar la pantalla Palette.



❷ Pulse uno de los botones TRACK/PART [1]-[16] o los botones [◀] y [▶] para seleccionar la Parte a modificar.

El indicador del botón de la Parte seleccionada se ilumina y se muestra el número de la Parte y el nombre del Patch en la parte superior derecha de la pantalla.

✳ Si la pantalla Palette donde se muestran las Partes 1-8 está activada, para activar la pantalla Palette de las Partes 9-16, pulse [F1] (9-16). Para lograr lo contrario, pulse [F1] (1-8).

❸ Pulse uno de los botones TRACK/PART [1]-[16] o los botones [▲] o [▼] para seleccionar el Parámetro a modificar.

❹ Use the VALUE dial, [INC]/[DEC] or numeric keys to change the parameter value.

✳ Si ha cometido un error en el ajuste del parámetro o si no le gusta el resultado, simplemente pulse [UNDO/REDO] para devolver el valor a su ajuste anterior.

❺ Vuelva a repetir los pasos 1-5 para completar la edición del Performance.

❻ Para salir de la pantalla Palette, pulse [F6].

El número de Parte al que volverá la pantalla será el indicado por [F6].

Modificar el Patch asignado a la Parte

Al utilizar los Patches en el modo Performance, algunos ajustes como, por ejemplo, los de los efectos se verán afectados por los ajustes del Performance. Si desea editar un Patch mientras lo escucha dentro del contexto del Performance, utilice el siguiente procedimiento:

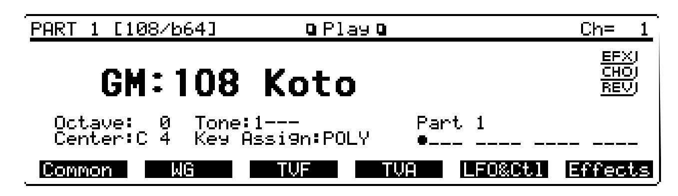
<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que se muestra la pantalla Play (PERFORM).

❷ Pulse [◀] o [▶] para seleccionar la Parte a la cual el Patch seleccionado está asignado.

❸ Mientras mantiene pulsado [PERFORM], pulse [PATCH] o pulse el botón [▼]. Esta acción activa la Pantalla Play a la que corresponde el Patch asignado a la Parte seleccionada actualmente.

Número de Parte **Canal MIDI**



❹ Los pasos siguientes son iguales a los utilizados para modificar un Patch en el modo Patch.

❺ Una vez efectuados los ajustes, pulse [EXIT] para activar la pantalla Play a que corresponda el Patch asignado a la Parte.

Se muestra un asterisco (*) a la izquierda del grupo de Patches. Esto indica que los ajustes del Patch han sido modificados.

❻ Para volver a la pantalla Play (PERFORM), pulse el botón [▲], [PERFORM] o [EXIT].

✳ Si selecciona otro Performance indicado por un asterisco (*), los ajustes modificados del Performance se pierden. Si desea conservarlos, debe escribirlos en la memoria del usuario (pág. 46).

Editar un Set de Percusión

Puede cambiar el instrumento de percusión asignado a cada tecla. Como cada instrumento de percusión consiste en un Tone de Percusión individual, no puede utilizar la pantalla Palette.

<Procedimiento>

❶ En la pantalla Play (RHYTHM) pulse uno de los botones [F1] (Common)-[F6] (Effects) para seleccionar el grupo de pantallas deseado.

❷ Pulse uno de los botones [F1]-[F6] para seleccionar la página deseada.

❸ Si en el paso 1 ha pulsado alguno de los botones [F2] (WG)-[F6] (Key Ctl), pulse una tecla (del teclado) para seleccionar el Tone de Percusión que desee modificar.

La tecla seleccionada (Nombre de Nota) y el nombre de la Onda se muestran en la parte superior derecha de la pantalla.

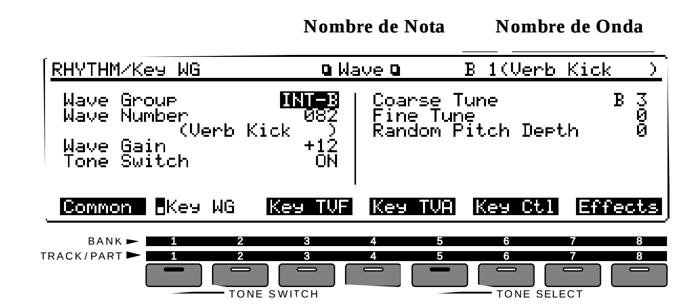
✳ También puede seleccionar una nota (Tone de Percusión) pulsando los botones TONE SELECT [1]-[4] (BANK [5]-[8]).

TONE SELECT 1 (BANK [5]): selecciona una nota una octava más grave.

TONE SELECT 2 (BANK [6]): selecciona una nota un semitono más grave.

TONE SELECT 3 (BANK [7]): selecciona una nota un semitono más agudo.

TONE SELECT 4 (BANK [8]): selecciona una nota una octava más aguda



❹ Pulse los botones cursor para desplazar el cursor al parámetro que desee modificar.

❺ Utilice el dial VALUE, [INC]/[DEC] o las teclas numéricas para modificar el valor del parámetro

✳ Si ha cometido un error en el ajuste del parámetro o si no le gusta el resultado, simplemente pulse [UNDO/REDO] para devolver el valor a su ajuste anterior.

❻ Vuelva a repetir los pasos 1-5 para completar la edición del Set de Percusión.

❼ Una vez efectuados los ajustes, pulse [EXIT] o [PERFORM] para volver a la pantalla Play (RHYTHM).

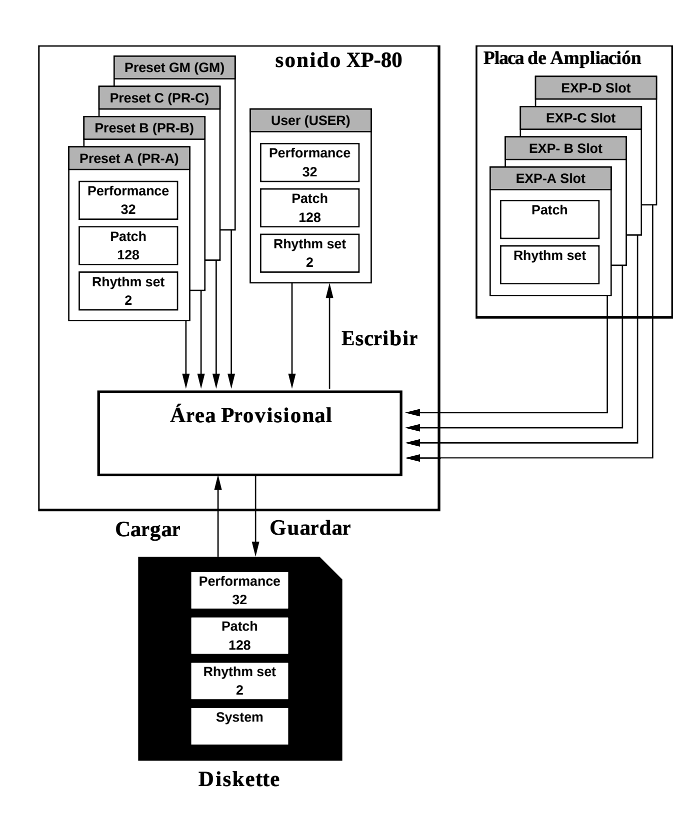
Se muestra un asterisco (*) a la izquierda del grupo del Set de Percusión. Esto significa que los ajustes del Set de Percusión han sido modificados.

✳ Si selecciona otro Set de Percusión indicado por un asterisco (*), los ajustes modificados del Set de Percusión se pierden. Si desea conservarlos, debe escribirlos en la memoria del usuario (pág. 46).

Guardar un Sonido editado

La Memoria y el almacenaje de datos

El lugar donde se guardan los ajustes de Patch, Performance, etc. se denomina "memoria". Existen tres tipos de memoria: memoria provisional, memoria escribible y memoria no escribible.



Memoria Provisional

Área Provisional

Este área contiene datos de los Performances, Patches y Sets de Percusión que Ud. selecciona utilizando los botones del panel frontal, etc. Al hacer sonar el teclado o reproducir una secuencia, la base para la producción del sonido serán los datos contenidos en el área provisional. Al modificar un Performance, Patch o Set de Percusión, estará modificando los datos contenidos en el área provisional y no los contenidos en la memoria.

Los ajustes contenidos en el área provisional son provisionales y al apagar la unidad o seleccionar otro Performance/ Patch/ Set de Percusión, se perderán. Para conservar los ajustes que ha modificado, debe escribirlos en la memoria escribible.

Memoria Modificable

Memoria de Sistema

La memoria de sistema almacena los ajustes de los parámetros del sistema que determinan la manera como funciona el XP-80. Al modificar dichos ajustes, se vuelven a escribir directamente los ajustes del sistema. Estos ajustes no son volátiles y la unidad los retendrá aunque la apague.

Memoria del Usuario

La memoria del Usuario contiene los datos de 32 Performances, 128 Patches y dos Sets de Percusión.

Diskette (suministrado por separado: 3.5 pulgadas 2DD, 2HD)

Un diskette puede contener un juego de datos de Patches, Performances y Sets de Percusión además de ajustes de los parámetros de Sistema. Dicho juego de datos se denomina "archivo de datos".

Memoria No modificable

Memoria Preset

No puede escribir encima de los datos contenidos en la memoria "Preset" (Patch: PR-A-A, GM, Performance: PR-A-B, Set de Percusión: PR-A-C, GM). No obstante, puede transferir los ajustes contenidos en la memoria preset al área provisional, modificarlos y después guardar los datos modificados en la memoria escribible.

Placas de Ampliación de Onda (suministradas por separado: Serie SR-JV80)

Puede instalar hasta cuatro Placas de Ampliación de Onda en los slots EXP A-D del XP-80. Las Placas de Ampliación de Onda contienen datos de Onda además de Patches y Sets de Percusión que utilizan dichos datos de Onda. Puede transferir dichos datos directamente al área provisional y hacerlos sonar.

* Al hacer sonar un Patch o un Set de Percusión que utiliza los datos de Onda contenidos en una Placa de Ampliación de Onda, para que el XP-80 suene correctamente, debe instalar la Placa de Ampliación de Onda adecuada.

....

<Instalar la Placa de Ampliación de Onda>

Para instalar una Placa de Ampliación de Onda (Serie SR-JV80 suministrada por separado), debe quitar la tapa inferior de la unidad. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea las instrucciones suministradas con la Placa de Expansión de Onda. A continuación presentamos algunas precauciones a observar al instalar una Placa de Expansión de Onda en el XP-80.

Existen cuatro slots (EXP A-D) en los cuales puede instalar la placa. Los slots EXP A-D corresponden a los grupos (XP-A-XP-D) que Ud. debe seleccionar para poder utilizar una Onda, Patch o Set de Percusión contenidos en la Placa de Expansión de Onda.

* Antes de instalar una Placa de Expansión de Voces, siempre deberá apagar la unidad y desenchufar el cable de alimentación. 
* Quite sólo los tornillos especificados. Maneje los elementos con cuidado tal como explican las instrucciones. 
* Tenga cuidado de no cortarse con la abertura del slot al introducir la placa.
* Para evitar dañar los componentes internos debido a la electricidad estática, siempre que maneje la placa observe lo siguiente.
  - La electricidad estática puede dañar los elementos de la placa. Antes de tocar la placa, para descargarse de la electricidad estática, siempre deberá tocar algún objeto metálico.
  - Al manejar la placa, cójala por los cantos. Evite tocar los elementos electrónicos y los conectores.
* No toque los circuitos impresos ni tampoco los terminales de conteacto.
* Al instalar la Placa, nunca deberá utilizar fuerza excesiva. Si al intentar introducirla, no encaja a la primera, extráigala e inténtelo otra vez.
* Una vez completada la instalación, compruebe si la instalación es correcta

....

Guardar un sonido modificado en la memoria del usuario

Los ajustes que efectúe son provisionales y si apaga la unidad o selecciona otro Patch, Performance o Set de Percusión, se perderán. Para conservar dichos ajustes, debe escribirlos en la memoria del usuario.

<Procedimiento>

❶ Desde el modo Patch (si desea guardar un Patch), el modo Performance (si desea guardar un Performance) o el modo Rhythm Set (si desea guardar un Set de Percusión), pulse [UTILITY]. Se muestra la pantalla Utility Menu (UTILITY / Menu).

❷ Pulse la tecla numérica [1] y después [ENTER].

Se muestra la pantalla Write (UTILITY / Write).

❸ Utilice el dial VALUE, [INC] / [DEC] o las teclas numéricas para especificar el número destino de la escritura del Patch, del Performance o del Set de Percusión.

❹ Pulse [F6] (Execute) para efectuar la escritura.

Si el parámetro Write Operation (UTILITY / Protect / User Memory Protect) está ajustado en OFF, los ajustes editados se escriben encima del Patch, Performance o Set de Percusión especificado.

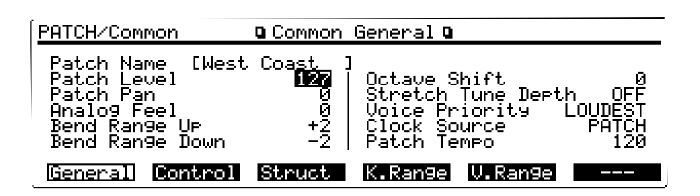
✳ Si el parámetro Write Operation (UTILITY / Protect / User Memory Protect) está ajustado en ON, se abrirá la ventana correspondiente. Cambie el ajuste de ON a OFF. Ahora puede escribir los datos en la memoria del usuario. Pulse [EXIT] para cerrar la ventana y pulse [F6] (Execute) otra vez para efectuar la escritura.

Funciones de los parámetros de los Patches

Ajustes comunes al Patch íntegro (Common)

Pantalla Common General

En esta pantalla puede asignar un nombre al Patch y ajustar el volumen y el panorama del Patch íntegro.



Patch Name

Puede asignar un nombre de hasta 12 caracteres alfanuméricos al Patch.

Patch Level

Ajusta el nivel de volumen del Patch. El parámetro Tone Level (PATCH / TVA / TVA Param) permite ajustar el nivel de los Tones.

Patch Pan

Coloca el Patch en el punto del campo estereofónico deseado. L64 es totalmente a la izquierda, 0 el punto central y R63 totalmente a la derecha. El parámetro Tone Pan (PATCH / TVA / TVA Param) permite ajustar el panorama de los Tones.

Analog Feel (Profundidad del aire Analógico)

Ajusta la profundidad en que se aplica la modulación 1 / f al Patch.

<1 / f modulation>

"1 / f" es una proporción matemática que expresa la cantidad de "aleatoriedad pronosticable" que hay en los sonidos naturales que son agradables al oído humano como por ejemplo, el sonido de una brisa suave o el de un arroyo. El XP-80 es capaz de modular mediante esta proporción la afinación y el nivel de volumen de los sonidos y así crear la calidez sonora característica de los primeros sintetizadores analógicos.

Bend Range Up

Especifica el grado de cambio de la afinación (por semitonos) cuando la palanca del Bender está en la posición localizada totalmente a la derecha. Al ajustarlo a 12, cuando la palanca está desplazada totalmente a la derecha, la afinación sube una octava.

Bend Range Down

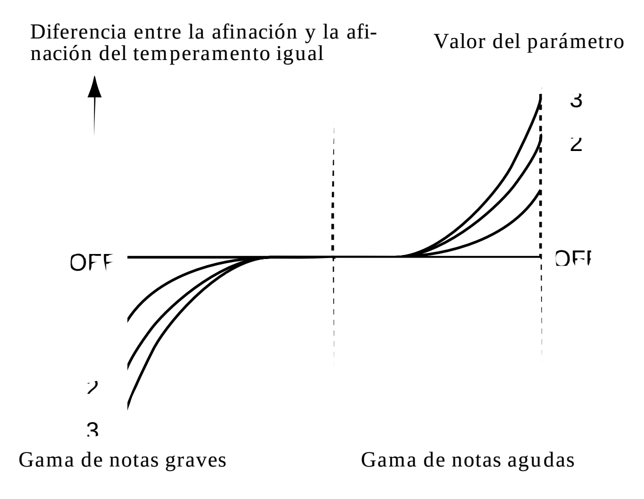
Especifica el grado de cambio de la afinación (por semitonos) cuando la palanca del Bender está en la posición localizada totalmente a la izquierda. Al ajustarlo a 48, cuando la palanca está desplazada totalmente a la izquierda, la afinación baja 4 octavas. go down 4 octaves.

Octave Shift

Especifica el desplazamiento de la afinación por unidades de una octava (-3 a +3 octavas).

Stretch Tune Depth

Selecciona la curva del estiramiento de la afinación. La curva seleccionada afecta a la manera como suenan los acordes. El siguiente diagrama muestra las curvas de afinación que Ud. puede seleccionar. El eje horizontal representa la escala y el eje vertical, la diferencia entre esta afinación y la afinación de temperamento igual. Al seleccionar OFF para el ajuste de este parámetro, las notas del teclado estarán en temperamento igual matemático. Al ajustar un valor de 3, se "estirarán" al máximo las gamas de las notas agudas y graves



....

< La Afinación "Estirada" >

Normalmente, se afinan los pianos acústicos de forma que la afinación de la gama de las notas agudas resulte un poco más aguda y la de la gama de las notas graves, un poco más grave de lo que sería la afinación en el sistema de temperamento igual (donde cada octava es una frecuencia exactamente el doble que la octava anterior). Esta afinación es la más utilizada simplemente porque el piano suena mejor así.

....

Voice Priority

Especifica qué notas de las que suenan actualmente tendrán prioridad cuando la unidad apague las notas que sobrepasen el límite de 64 voces simultáneas..

LAST: Las notas ejecutadas más tarde tienen prioridad. Al ejecutar la nota 65, se apagará la primera de las notas ejecutadas que están sonando actualmente.

LOUDEST: Los notas que disponen de mayor nivel de volumen tienen prioridad. Al ejecutar la nota 65, se apagará la nota que disponga del nivel de volumen más bajo.

Clock Source (Fuente del Clock del Patch)

Algunos parámetros permiten ajustar el valor del tiempo en términos de la duración de la nota en relación con el ajuste del tempo o la fuente del tempo especificada (tempo de referencia). Dichos parámetros incluyen los parámetros Rate (PATCH / LFO y Ctl / LFO1,2 Param), Time (PATCH / WG / Wave param) y algunos de los parámetros del EFX. Puede ajustar el tempo de referencia para cada Patch. Seleccione la fuente del tempo de la sincronización.

PATCH: Sincroniza con el ajuste del Tempo del Patch.

SEQUENCER:Sincroniza con el reloj del tempo del secuenciador.

⁕ Al sincronizar con el reloj del tempo de un aparato externo, ajuste la Fuente del Reloj en SEQUENCER y el parámetro Sync Mode (SEQUENCER / Setup / SEQ System Setup) en SLAVE.

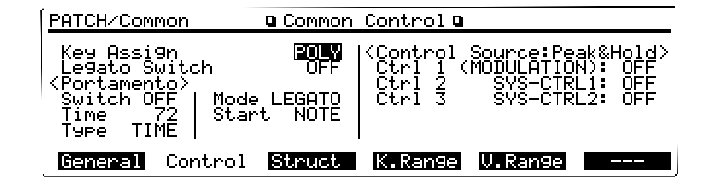
Patch Tempo

Ajusta el tempo del Patch.

⁕ El reloj del tempo del Patch es un punto de referencia para controlar los parámetros Rate (PATCH / LFO y Ctl / LFO1,2 Param), Time (PATCH / WG / Wave param) y algunos de los parámetros del EFX. No transmite mensajes de reloj mediante el conector MIDI OUT.

Pantalla Common Control

Esta pantalla permite especificar la función del controlador.



Key Assign

Especifica la manera como suenan las notas. Al utilizar un Patch de tipo solista (como saxofón o flauta), deberá ajustar este parámetro en SOLO. La pantalla Play (PATCH) también muestra este ajuste.

POLY: Suenan simultáneamente dos o más notas.

SOLO: Suenan sólo notas individuales.

⁕ Al pulsar [SOLO] para que se ilumine su indicador, seleccionará SOLO y al volver a pulsarlo para que se apague su indicador, seleccionará POLY.

Legato Switch (Interruptor legato Solo)

La función Solo Legato funciona sólo cuando el parámetro Key Assign está ajustado en SOLO. Si desea utilizar la función Solo Legato, ajuste este parámetro en ON y si no, en OFF.

Cuando el parámetro Legato Switch esté ajustado en ON, al pulsar una tecla mientras mantiene pulsada otra, hará que las notas suenen de forma conectada. Esto es útil para simular el sonido producido al ejecutar ligados ascendentes y descendentes en la guitarra.

....

<Portamento>

Portamento hace que se conecten dos notas ejecutadas con un glisando. Si ajusta el parámetro Key Assign en SOLO, puede aplicar portamento al sonido para simular el sonido producido al ejecutar glisandos en el violín.

....

Switch (Interruptor Portamento)

Si desea utilizar Portamento, ajuste este parámetro en ON.

⁕ Si activa / desactiva [PORTAMENTO], también modifica el ajuste de este parámetro.

Time (Tiempo del Portamento)

Ajusta el intervalo de tiempo necesario para que la afinación de la nota se convierta en la de la nota siguiente. Cuanto más alto sea el ajuste, más largo será el intervalo de tiempo.

Type (Tipo del Portamento)

Selecciona el efecto de Portamento deseado.

RATE: El intervalo de tiempo en que transcurre el cambio de la afinación varía en relación con la distancia entre las notas.

TIME: El intervalo de tiempo en que transcurre el cambio de la afinación es constante.

Mode (Modo del Portamento)

Selecciona la manera como se aplica el Portamento.

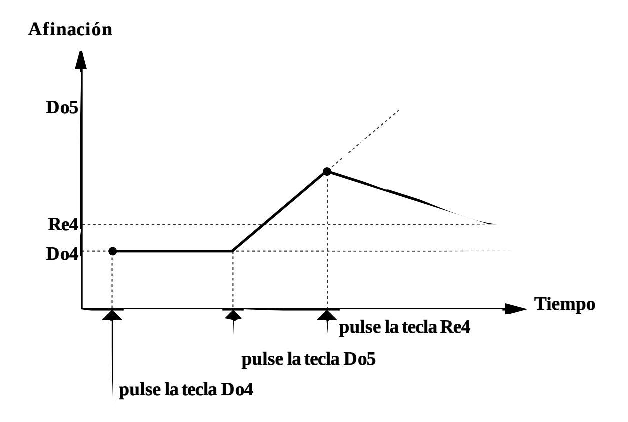
NORMAL: Siempre se aplica el efecto de Portamento.

LEGATO: El efecto de Portamento afecta sólo a las notas ejecutadas de forma legato (p. ej. al pulsar una tecla antes de dejar de pulsar otra).

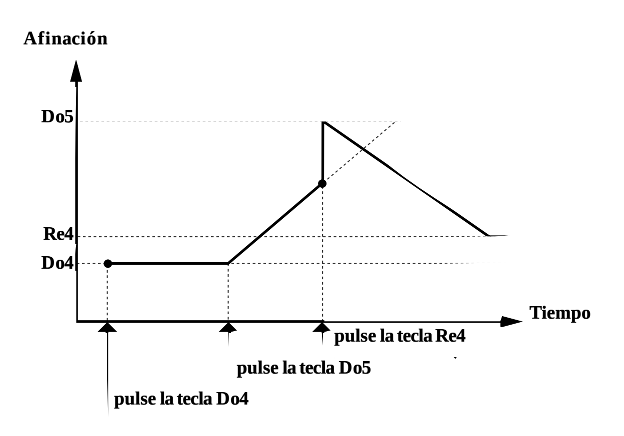
Start (Afinación de la nota de inicio del Portamento)

Inicia un nuevo Portamento si Ud. pulsa una tecla antes de que acabe el anterior. Este ajuste especifica la afinación de la nota en que se inicia el nuevo portamento.

PITCH: Inicia el nuevo portamento si pulsa una tecla antes de que acabe el portamento anterior.



NOTA: Se inicia el nuevo portamento desde el destino del cambio de la afinación.



<Fuente de Control>

Puede utilizar controladores para controlar un parámetro de Tone específico de cada Patch y asignar a los controladores funciones diferentes a las que proporcionan los controladores convencionales. Por ejemplo, cambiar la afinación del Tone manteniendo pulsada la tecla (aftertouch) o modificar la resonancia del TVF mediante la palanca Pitch Bend.

Puede asignar hasta tres controladores (Ctl 1-3) a cada Patch y puede asignar los siguientes controladores como la Fuente de Control. La Fuente de Control del Ctl 1 queda fija en MODULATION.

OFF: No se utiliza ningún Controlador.

SYS-CTRL1: El Controlador de Sistema 1

SYS-CTRL2: El Controlador de Sistema 2

MODULATION: La Modulación (controlador nº 1)

BREATH: Breath (controlador nº 2)

FOOT: Foot (controlador nº 4)

VOLUME: Nivel de Volumen (controlador nº 7)

PAN: Panorama (controlador nº 10)

EXPRESSION: Expresión (controlador nº 11)

PITCH BEND: Desplazamiento de la Afinación

AFTERTOUCH: Aftertouch

LFO 1: Ajusta la frecuencia de la modulación del parámetro forma de onda - frecuencia (PATCH/LFO y Ctl/LFO1 Param) del LFO 1.

LFO 2: Ajusta la frecuencia de la modulación del parámetro forma de onda - frecuencia (PATCH/LFO y Ctl/LFO2 Param) del LFO 2.

VELOCITY: Velocidad

KEYFOLLOW: Ajusta el valor del parámetro según la posición de la tecla relativa a la tecla C4 (0).

PLAYMATE: Ajusta el valor del parámetro según el tiempo durante el cual pulse la tecla.

❋ Si desea utilizar un controlador común a todos los Patches o uno que no puede seleccionar aquí, primero seleccione SYS-CTRL1 o SYS CTRL2 como Fuente de Control y utilice los parámetros Sys-Ctrl1 (SYSTEM/ Control/Control Assign) y Sys-Ctrl 2 (SYSTEM/ Control/Control Assign) para seleccionar el controlador.

❋ Ajuste el parámetro Tone que desee modificar y su valor en la pantalla Control Param (PATCH/LFO y Ctl) (pág. 58).

<Peak&Hold>

Los mensajes de Pedal normalmente contienen sólo mensajes de nota y no mensajes MIDI como los de modulación y de aftertouch. Esto hace que sea imposible ejecutar una frase, mantener sonando una nota (utilizando un pedal Hold) y, a la vez, aplicar aftertouch.

El XP-80 podrá mantener los cambios de los valores de los parámetros (valor máximo del cambio) aunque Ud. devuelva el controlador a su posición original después de que reciba mensajes de pedal.

Utilice la función Pico y Mantener para especificar la manera como se mantendrán los valores de los parámetros una vez recibidos los mensajes de pedal.

OFF: Aunque se reciban mensajes Hold, no se mantienen los valores de los parámetros

HOLD: Al recibir un mensaje Hold, se mantendrá el valor del parámetro.

PEAK: Al recibir un mensaje de Pedal, se mantendrá el valor del parámetro. No obstante, si se recibe un valor de parámetro más alto que el actual, estando Hold todavía activado, se mantiene el nuevo valor

❋ Al utilizar esta función, asegúrese de ajustar también el parámetro Hold-1 (PATCH/LFO y Ctl/Control Switch) en ON.

❋ Si selecciona HOLD para la función Peak y Hold, también debe ajustar el parámetro Hold (SYSTEM / Control / Control) al tipo de mensaje de pedal que desee controlar.

❋ Si selecciona PEAK para la función Peak y Hold, también debe ajustar el parámetro Peak (SYSTEM / Control / Control) al tipo de mensaje de pedal que desee controlar.

....

Ctrl 1 (Controlador 1)

Ctrl 1 uses Modulation to control a specific Tone parameter. Select how parameter values will be held using Peak&Hold.

Ctrl 2 (Controlador 2)

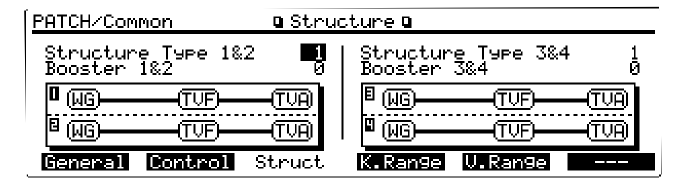
Seleccione el controlador que controla el parámetro Ctrl2 mediante la Fuente de Control. Seleccione la manera como se mantienen los valores de los parámetros utilizando la función Peak y Hold.

Ctrl 3 (Control 3 Pico/Mantener)

Seleccione el controlador que controla el parámetro Ctrl3 mediante la Fuente de Control. Seleccione la manera como se mantienen los valores de los parámetros utilizando la función Peak y Hold.

Pantalla Structure

Utilice esta pantalla para determinar la manera como se combinan los Tones.



Estructuras de tipo 1 y 2
Estructuras de tipo 3 y 4

Cada uno de estos dos parámetros determina la manera como los Tones 1 y 2 y los Tones 3 y 4 se conectan. Dispone de diez estructuras.

❋ Debido al espacio limitado, en este manual utilizamos los símbolos B: Booster y R: Modulador en Anillo.

TYPE1: Mantiene independientes los Tones 1 y 2 (ó 3 y 4). Si desea conservar los sonidos PCM o crear sonido nuevos y combinarlos en cada Tone, seleccione este parámetro.

TYPE2: se combinan dos filtros para realzar la respuesta del filtro. El TVA del Tone 1 (ó 3) controla el equilibrio de los niveles de volumen de los dos Tones.

TYPE3: Se combinan dos filtros y se aplica un booster para distorsionar las formas de onda. El TVA del Tone 1 (ó 3) controla el equilibrio de los niveles de volumen de los dos Tones y ajusta el nivel del booster.

TYPE4: Se aplica un filtro a la mezcla de los Tones 1 (ó 3) y 2 (ó 4) antes de enviar la señal al booster para distorsionar las formas de onda.

TYPE5: Se combinan dos filtros y se realzan los armónicos superiores para mediante el modulador en anillo. El TVA del Tone 1 (ó 3) controla la profundidad del modulador en anillo.

TYPE6: Se combinan dos filtros, se realzan los armónicos superiores mediante el modulador en anillo y se añade el Tone 2 (ó 4). Como puede mezclar el sonido procedente del modulador del anillo con el del Tone 2 (ó 4), el TVA del Tone 1 (ó 3) ajusta la cantidad de sonido del modulador de anillo.

TYPE7: Envía el Tone 1 (ó 3) que ha sido pasado por el filtro y el Tone 2 (ó 4) al modulador en anillo para realzar los armónicos.

TYPE8: Envía el Tone 1 (ó 3) que ha sido pasado por el filtro y el Tone 2 (ó 4) al modulador en anillo y después los mezcla con el Tone 2 (ó 4) que ha sido filtrado.

TYPE9: Envía los Tones filtrados al modulador en anillo para realzar los armónicos. El TVA del Tone 1 (ó 3) controla el equilibrio de los niveles de volumen de los dos Tones y ajusta la profundidad del modulador en anillo.

TYPE10: Envía los Tones filtrados al modulador en anillo para realzar los armónicos y después mezcla el resultado con el Tone 2 (ó 4). Como puede mezclar el sonido del modulador en anillo con el Tone 2 (ó 4), el TVA del Tone 1 (ó 3) controla el equilibrio de los niveles de volumen de los dos Tones y ajusta la profundidad del modulador en anillo.

❋ Si selecciona uno de los tipos TYPE2 -10, al desactivar uno de los Tones, el otro tendrá un estructura de TYPE1.

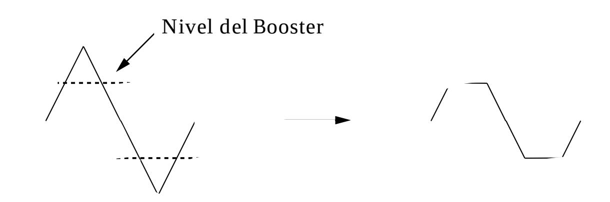
Booster 1 y 2 (Ganancia del Booster 1 y 2)
Booster 3 y 4 (Ganancia del Booster 3 y 4)

Si selecciona TYPE3 o TYPE4 en el parámetro Structure Type, puede ajustar el grado del Boost (realce). El Booster amplifica la señal de entrada para distorsionarla. Esto proporciona un efecto similar al de la distorsión utilizada con guitarras eléctricas.

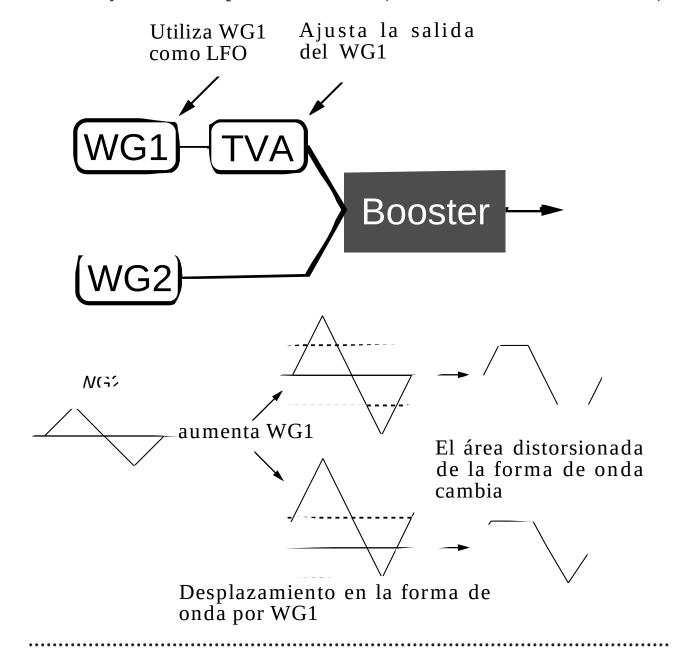
....

<Booster>

Se utiliza el Booster para distorsionar la señal de entrada.



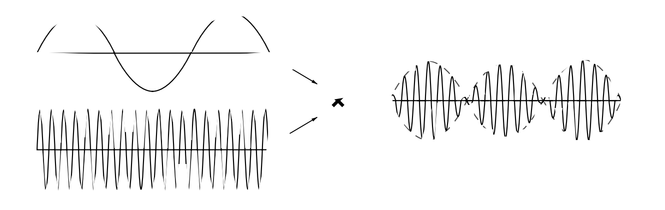
También puede crear un efecto de tipo PWM (Modulación de la Amplitud del Pulso) utilizando la forma de onda del Tone (WG1) como LFO para desplazar hacia arriba y hacia abajo la forma de onda del otro Tone (WG2). Este parámetro funciona mejor si lo utiliza en conjunto con el parámetro Gain (PATCH / WG / Wave Param).



....

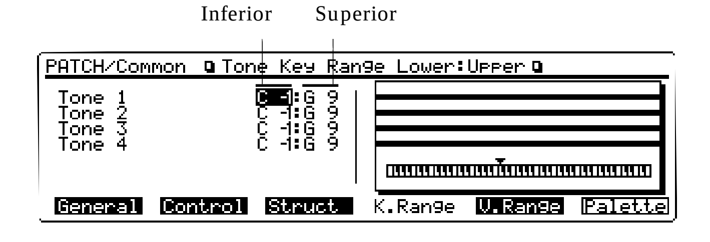
<El modulador en Anillo >

El Modulador en Anillo multiplica la frecuencia de dos Tones y así crea un nuevo sonido que incluye armónicos (parciales inarmónicos) que no están incluidos en ninguno de los dos Tones originales. (Si ninguna de las formas de onda es de tipo sinusoidial, debido a que la diferencia de la afinación de los dos Tones cambia la estructura de los armónicos, el resultado es un sonido metálico sin afinación definida). Esto es especialmente útil para crear un sonido de campanas y otros sonidos metálicos.



Pantalla Tone Key Range Lower:Upper

En esta pantalla puede especificar la gama de notas que puede utilizar para hacer sonar cada Tone. Puede utilizar esta función para que diferentes Tones suenen en diferentes áreas del teclado. La gama especificada se muestra de forma gráfica.



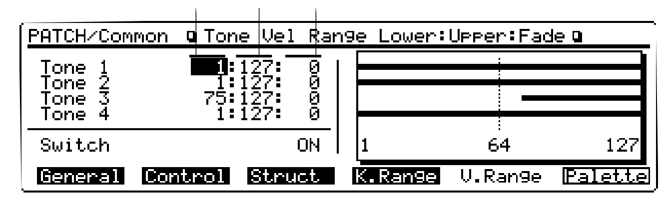
Tone 1 (Gama de Tecla del Tone 1 inferior: superior)
Tone 2 (Gama de Tecla del Tone 2 inferior: superior)
Tone 3 (Gama de Tecla del Tone 3 inferior: superior)
Tone 4 (Gama de Tecla del Tone 4 inferior: superior)

Lower especifica la nota más grave que hace sonar cada Tone y Upper especifica la nota más aguda que hace sonar cada Tone. La gama completa es de C1 a G9.

* No puede ajustar el parámetro Lower a un valor mayor del que dispone el parámetro Upper. Si lo hiciera por equivocación, ambos valores cambiarían a la vez. En este caso, vuelva a ajustar el valor.
* Si ha utilizado los botones [+OCT]/[-OCT] o el parámetro Transpose (SYSTEM/Setup/Setup) para transportar la afinación del teclado del XP-80, el área especificada por el parámetro Key Range también se desplaza.

Pantalla Tone Vel Range Lower:Upper:Fade (Gama de la Velocidad del Tone)

En esta pantalla puede especificar la gama de la velocidad que puede utilizar para hacer sonar cada Tone. Puede utilizar esta función para que diferentes velocidades hagan sonar diferentes Tones. La gama especificada se muestra de forma gráfica.

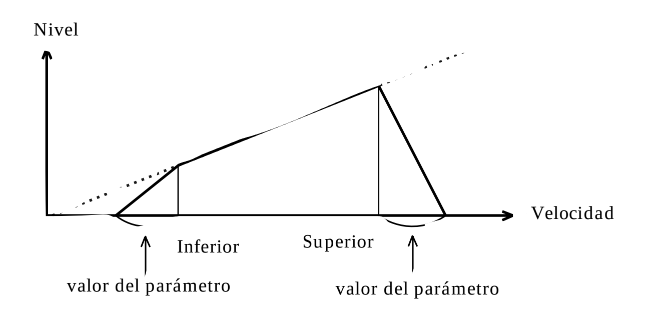


Tone 1 (Gama de la Velocidad del Tone 1 inferior: superior:fundido cruzado)
Tone 2 (Gama de la Velocidad del Tone 2 inferior: superior:fundido cruzado)
Tone 3 (Gama de la Velocidad del Tone 3 inferior: superior:fundido cruzado)
Tone 4 (Gama de la Velocidad del Tone 4 inferior: superior:fundido cruzado)

Lower especifica el límite inferior de la velocidad que hace sonar cada Tone dentro de una gama de 1 a 127. Las notas ejecutadas con una velocidad menor que la ajustada no suenan o serán casi inaudibles.

Upper especifica el límite superior de la velocidad que hace sonar cada Tone dentro de una gama de 1 a 127. Las notas ejecutadas con una velocidad mayor que la ajustada no suenan o serán casi inaudibles.

Crossfade especifica la manera como el volumen del Tone cambia cuando la velocidad de la nota está fuera de la gama de la velocidad especificada. Los ajustes más altos proporcionan una atenuación más gradual. Si desea que no suenen los Tones cuya velocidad esté fuera de la gama especificada, ajuste este parámetro a "0".



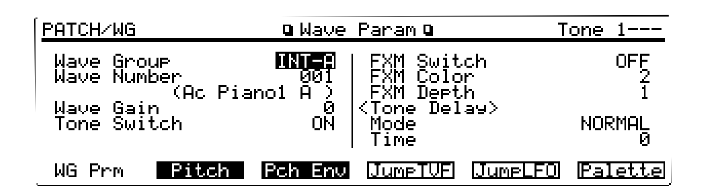
* No puede ajustar el parámetro Lower a un valor mayor del que dispone el parámetro Upper. Si lo hiciera por equivocación, ambos valores cambiarían a la vez. En este caso, vuelva a ajustar el valor.

Switch (Interruptor de la Gama de la Velocidad)
Especifica si se utiliza el ajuste de la gama de la velocidad o no. Se utiliza el ajuste de la gama de la velocidad si el parámetro Switch está ajustado en ON.

Modificar la forma de onda y la afinación (WG)

Pantalla Wave Param (Parámetro Onda)

Selecciona la forma de onda básica de la fuente del sonido del Tone y lo modifica.



Wave Group

Selecciona el grupo de las formas de onda.

INT A-B: Una Forma de onda guardada en la memoria interna.

EXP A-D: Una forma de onda guardada en la Placa de Ampliación de Onda instalada en los slots EXP A-D.

❋ Para hacer que se muestre la lista de las formas de onda, pulse [SOUND LIST].

❋ No puede seleccionar un grupo de formas de onda contenido en una Placa de Ampliación de Onda si ésta no está instalada en la unidad.

Wave Number

Selecciona la forma de onda básica del Tone. Se muestra el nombre de la onda entre paréntesis ( ).

❋ Para hacer que se muestre la lista de las formas de onda, pulse [SOUND LIST].

Wave Gain

Ajusta la ganancia de la onda para realzarla. La gama disponible es de -6 a +12 dB por pasos de 6dB. Un aumento de 6 dB dobla la ganancia. ¡Si desea utilizar el Booster para distorsionar el sonido, ajuste éste al máximo!

Tone Switch

Si desea utilizar un Tone especifico, active este parámetro. Si no, ajústelo en OFF. Esto permite aprovechar al máximo el número máximo de voces simultáneas, debido a que puede desactivar los Tones innecesarios.

❋ Si utiliza los botones TONE SWITCH [1]-[4] para activar / desactivar un Tone, este parámetro también cambia.

<FXM (Modulación del Cruce de Frecuencias)>

La FXM aplica la modulación de frecuencias añadiendo una forma de onda específica a la forma de onda original para crear nuevos y aún más complejos elementos armónicos. Proporciona una gran ayuda para crear sonidos radicales o efectos especiales.

FXM Switch

Si desea utilizar la función FXM, ajústelo en ON. Si no, ajústelo siempre en OFF.

FXM Color

Selecciona los cuatro métodos diferentes para aplicar la modulación de frecuencias al sonido. Los ajustes más altos proporcionan un sonido con menos matiz y los ajustes más bajos, un sonido más metálico

FXM Depth

Ajusta la profundidad de la modulación de frecuencias creada por la función FXM.

<Tone Delay>

Este parámetro ajusta el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que se pulsa (o se deja de pulsar) la tecla y en el que empieza a sonar el Tone. Debido a que puede ajustar el intervalo de tiempo para cada Tone, puede crear efectos que no son posibles con unidades de delay convencionales. Por ejemplo, puede hacer que el sonido de un Tone se retrase o, si ha asignado una nota diferente a cada Tone, hacer sonar un arpegio simplemente pulsando una sola tecla

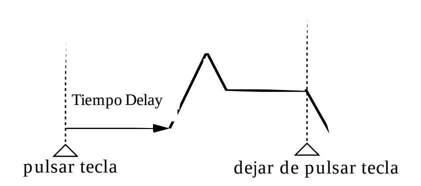
También puede sincronizar el tiempo de delay con el secuenciador del XP-80 o con el reloj MIDI de un aparato extreno.

❋ Si no desea utilizar el Tone Delay, ajuste el parámetro Mode en NORMAL y el parámetro Time a "0".

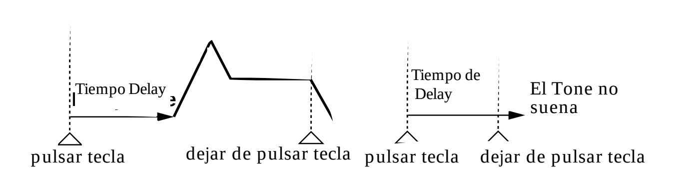
Mode (El Modo Delay de Tone)

Selecciona el tipo de delay que se aplica al Tone.

NORMAL: El Tone suena en relación con el tiempo especificado con el parámetro Time.



HOLD: Si pulsa la tecla durante más tiempo que el especificado por el parámetro Time, el Tone sonará después de que transcurra el tiempo del delay. Si deja de pulsar la tecla antes del final del tiempo del delay, el Tone no suena.



PLAYMATE: Si transcurren menos de 2 segundos antes de que Ud. pulse otra tecla, el Tone sonará después de que transcurra el intervalo de tiempo especificado por el parámetro Time. Si transcurren 2 segundos o más antes de que Ud. pulse otra tecla, el Tone no sonará.

CLOCK-SYNC: Sincroniza el Tiempo del Delay con el ajuste del parámetro Patch Tempo (PATCH: COMMON: Common General), el del Perform Tempo (PATCH: COMMON: Common) o con el reloj del tempo del secuenciador del XP-80.

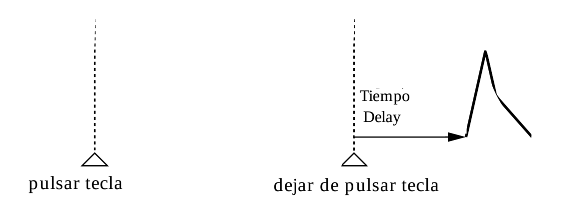
Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Performance (el ajuste del parámetro Perform Tempo), ajuste el parámetro Clock Source (PERFORM / Common / Common) en PERFORM y ajuste el tempo deseado.

Si desea utilizar el reloj del tempo del secuenciador en el modo Patch, ajuste el parámetro Clock Source (PATCH / Common / Common General) en SEQUENCER

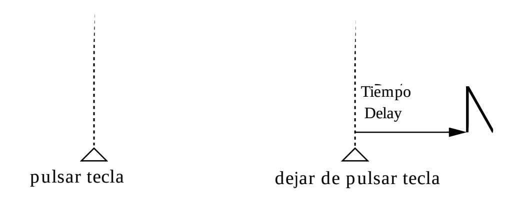
Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Performance (el ajuste del parámetro Perform Tempo), ajuste el parámetro Clock Source (PERFORM / Common / Common) en PERFORM y ajuste el tempo deseado.

Si desea utilizar el reloj del tempo del secuenciador en el modo Performance, ajuste el parámetro Clock Source (PERFORM / Common / Common) en SEQUENCER.

KEY-OFF-N: Mientras pulse la tecla, el Tone no suena. Una vez que deje de pulsar la tecla, después de que transcurra el tiempo especificado por el parámetro Time, sonará el Tone.



KEY-OFF-D: Mientras pulsa la tecla, el Tone no suena pero, al dejar de pulsarla, después de que transcurra el tiempo especificado por el parámetro Time, sonará. No obstante, para este ajuste, la envolvente del TVA del Tone empezará al pulsar la tecla y, por lo tanto, en la mayoría de los casos, se oirá sólo la parte de la caída del sonido.



* Si ha seleccionado una Onda que dispone de un sonido de tipo "caída," (un sonido que cae de forma natural aunque Ud. no haya dejado de pulsar la tecla), al seleccionar KEY-OFF-N o KEY-OFF-D, es posible que no se oiga ningún sonido

TEMPO-SYNC:Si selecciona una Onda cuyo tempo (BPM) se muestra en la pantalla habiendo instalado una Placa de Ampliación de Onda "SR-JV80-06: Dance", el Tone se sincroniza con el reloj del tempo del secuenciador a pesar de la tecla que pulse. Esto es especialmente efectivo para hacer sonar "breakbeats" sincronizados con el tempo de la canción (pág. 179).

Si desea sincronizar con el tempo de la canción estando en modo Patch, ajuste el parámetro Clock Source (PATCH / Common / Common) en SEQUENCER.

Si desea sincronizar con el tempo de la canción estando en el modo Performance, ajuste el parámetro Clock Source (PERFORM: Common / Common) en SEQUENCER.

* Al seleccionar TEMPO-SYNC, se ignoran los ajustes de la afinación y la FXM.

* Si selecciona TEMPO-SYNC, también debe ajustar el parámetro Time a "0". Si ajusta cualquier otro valor, se activa el parámetro Tone Delay.

Time (Tiempo del Delay del Tone)

Especifica el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que se pulsa la tecla (o si ha seleccionado KEY-OFF-N o KEY OFF-D para el parámetro Mode, el momento en que deja de pulsar la tecla) y en el que empieza a sonar el Tone (al utilizar el parámetro Tone Delay).

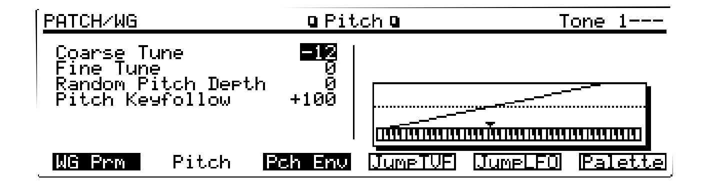
Si ha seleccionado PLAYMATE para el parámetro Mode, al ajustar este parámetro a 64, se tomará como tiempo de delay el intervalo de tiempo que transcurre entre el mensaje de Nota Activada anterior y el actual. Al ajustarlo a 127, se ajustará, como tiempo de delay, un intervalo de tiempo aproximadamente el doble que el ajustado para 64. Por ejemplo, para hacer sonar dos nota (de forma consecutiva) utilizando una sola tecla, utilice dos Tones y ajuste el parámetro Time de uno de los Tones a "0" y el del otro en "32" o cualquier otro tiempo de delay que desee.

Si el parámetro Mode está ajustado en CLOCK-SYNC, el ajuste se efectúa por pasos del valor de una negra y se muestra el símbolo correspondiente a este valor. Esto permite especificar el tiempo del delay utilizando la duración de nota relativa al tempo de sincronía. Por ejemplo, si el tempo es 120 con una resolución de 96 = ♩, el tiempo del delay es 0.5 segundos. En otras palabras, un tempo de 120 produce 120 negras por minuto (60 segundos) y, por lo tanto, 60 dividido entre 120 es 0.5 segundos.

* Si el parámetro Structure Type 1 y 2 (ó 3 y 4) (PATCH / COMMON / STRUCTURE) ha sido ajustado a un tipo de estructura entre 2 y 10, las salidas de los Tones 1 (3) y 2 (4) se convierten en el Tone 2 (4). Se ignoran los ajustes del Tone 1 (3).

Pantalla Pitch

Ajusta la afinación WG de cada Tone.



Coarse Tune

Este parámetro ajusta la afinación por pasos de un semitono (-4 a +4 octavas).

Fine Tune

Este parámetro ajusta la afinación por incrementos de un cent (-50 a + 50 cents).

Random Pitch Depth

Si desea que, cada vez que pulse la tecla, la afinación cambie de forma aleatoria, ajuste aquí la cantidad de cambio que desea (en cents). Si no lo desea, ajuste este parámetro a "O".

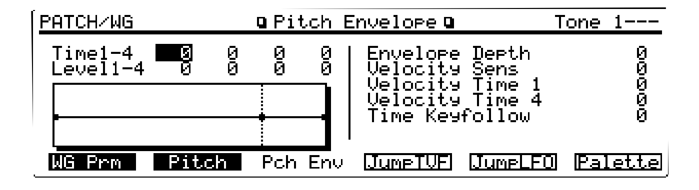
Pitch Keyfollow

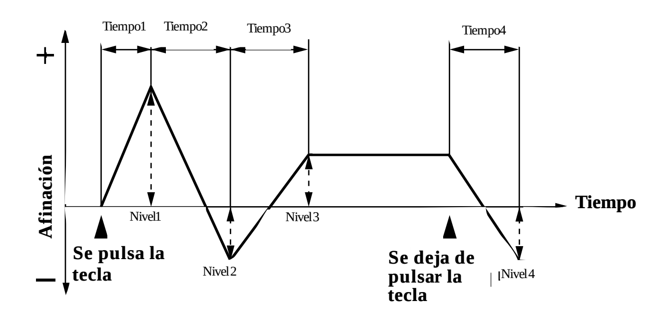
Ajusta la cantidad de cambio en la afinación al desplazarse una octava sobre el teclado. La cantidad de cambio en la afinación se muestra de forma gráfica.

Para lograr un cambio en la afinación convencional al desplazarse una octava sobre el teclado, ajuste este parámetro a "+100". Para obtener un cambio en la afinación de dos octavas al desplazarse una octava sobre el teclado, ajuste este parámetro a "+200". Al ajustar un valor negativo (-), al desplazarse sobre el teclado hacia las teclas más agudas, la afinación bajará. Al ajustar este parámetro a "0," cada tecla tendrá la misma afinación.

Pantalla Pitch Envelope

Aquí puede ajustar la Envolvente de la Afinación (la manera como la afinación cambia en relación con el tiempo transcurrido) en relación con la dinámica de la ejecución en el teclado.





Time 1-4 (Tiempo de la Envolvente de la Afinación 1-4)

Ajusta el Tiempo de la Envolvente de la Afinación (Time 1-4). Los ajustes más altos aumentan la duración del cambio en la afinación desde un punto a otro (por ejemplo, el tiempo necesario para que la afinación cambie del Nivel 1 al Nivel 2 en el parámetro Time 2).

Level 1-4 (Nivel de la Envolvente de la Afinación 1-4)

Ajusta el Nivel de la Envolvente de la Afinación (Level 1-4) para determinar la afinación de cada punto en relación con la afinación de referencia (la afinación ajustada en los parámetros Coarse Tune y Fine Tune). Los valores positivos (+) suben la afinación más que la afinación de referencia y los negativos (-), la bajan más.

Envelope Depth (La Profundidad de la Envolvente de la Afinación)

Este parámetro ajusta la cantidad de Envolvente de la Afinación. Los valores más altos producen más cambio. Los valores negativos (-) invierten la dirección de la envolvente.

Velocity Sens (La Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente de la Afinación)

Si desea que los cambios en la fuerza empleada al interpretar en el teclado (la velocidad) afecten a la envolvente de la afinación, ajuste este parámetro. Con los valores positivos (+), al pulsar la tecla con más fuerza la cantidad de la envolvente de la afinación será mayor. Con los valores negativos (-), al pulsar la tecla con más fuerza la cantidad de la envolvente de la afinación será menor.

Velocity Time 1 (La Sensibilidad del Tiempo 1 de la Velocidad)

Si desea que la dinámica (la velocidad) de sus ejecuciones en el teclado afecte al parámetro Time1 de la Envolvente de la Afinación, utilice este parámetro. Cuando el valor es positivo (+), la velocidad de tecla mayor produce un cambio más rápido en el valor del Time1. Cuando el valor es negativo (-), el cambio es más lento.

Velocity Time 4 (La Sensibilidad del Tiempo 4 de la Velocidad)

Si desea que la dinámica (la velocidad) de sus ejecuciones en el teclado afecte al parámetro Time4 de la Envolvente de la Afinación, utilice este parámetro. Cuando el valor es positivo (+), la velocidad de tecla mayor produce un cambio más rápido en el valor del Time4. Cuando el valor es negativo (-), el cambio es más lento.

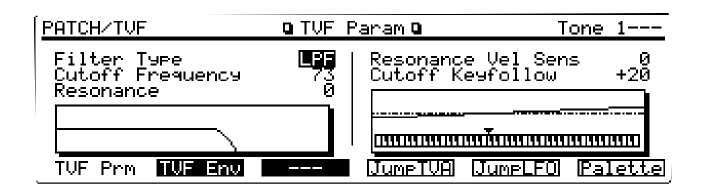
Time KeyFollow (El Seguimiento del Tiempo de la Envolvente de Tecla)

Si desea que la tecla que pulse controle el tiempo de la envolvente de la afinación (ajustes de los parámetros Time 2-Time 4), utilice este parámetro. Los valores más altos causan un mayor cambio en el tiempo en relación con el tiempo de la envolvente localizado en la tecla C4 (Do central). Cuando el valor es positivo (+), las teclas localizadas más a la derecha de la tecla C4 del teclado producen tiempos más cortos. Los valores negativos (-) producen tiempos más largos

Modificar el Brillo del sonido mediante un filtro (TVF)

Pantalla TVF Param (Parámetros del TVF)

Esta pantalla permite ajustar el parámetro TVF (Filtro de los Variantes del Tiempo). Puede modificar un Tone modificando el brillo o el cuerpo del sonido. Las características de las frecuencias del filtro se muestran de forma gráfica en la parte inferior izquierda de la pantalla.



Filter Type

Selecciona el tipo de filtro. Un filtro atenúa una frecuencia específica para modificar el brillo o el cuerpo del sonido.

OFF: no se utiliza ningún filtro.

LPF (Filtro Pasa Bajos): Elimina las frecuencias más altas que la frecuencia de corte haciendo que el sonido sea más redondo. Éste es el filtro que se suele utilizar más a menudo con sintetizadores.

BPF (Filtro Pasa Bandas): Permite que permanezcan sólo los componentes localizados cerca de la frecuencia de corte. Es especialmente efectivo para crear sonidos con características pronunciadas.

HPF (Filtro Pasa Altos): Elimina las frecuencias más bajas que la frecuencia de corte. Es especialmente efectivo para crear sonidos percusivos con frecuencias altas realzadas.

PKG (Filtro de Picos): Realza las frecuencias localizadas cerca de la frecuencia de corte. Puede utilizarlo para crear efectos de "wah-wah" utilizando el LFO para modificar cíclicamente la frecuencia de corte (pág. 58).

Cutoff Frequency (Frecuencia de corte)

Ajusta la frecuencia en que el filtro empieza a afectar los componentes de las frecuencias de la forma de onda.

Si selecciona LPF para el parámetro Filter Type, los ajustes más bajos de la Frecuencia de Corte reducen los armónicos altos creando un sonido más redondo. Los ajustes más altos proporcionan un sonido más brillante.

Si selecciona BPF, los componentes armónicos cambian según el ajuste de la Frecuencia de Corte. Si utiliza este parámetro de forma eficaz, puede crear sonidos realmente distintivos.

Si selecciona HPF, los ajustes más altos de la Frecuencia de Corte reducen los armónicos bajos para realzar sólo los componentes brillantes del sonido.

Si selecciona PKG, los armónicos que se realzan varían según el ajuste de la Frecuencia de Corte.

Resonance (Resonancia)

Realza las frecuencias localizadas cerca del área de la Frecuencia de Corte. Si ajusta este valor a un valor excesivo, puede dar lugar a oscilaciones y distorsiones del sonido.

Resonance Vel Sens (Sensibilidad de la Velocidad de la Resonancia)

Utilice este parámetro si desea que la velocidad afecta al parámetro Resonance. Si desea que, cuanto mayor sea la velocidad del teclado, mayores sean los cambios en la Resonancia, utilice valores positivos (+). Para obtener menos cambios en la Resonancia, utilice valores negativos(-).

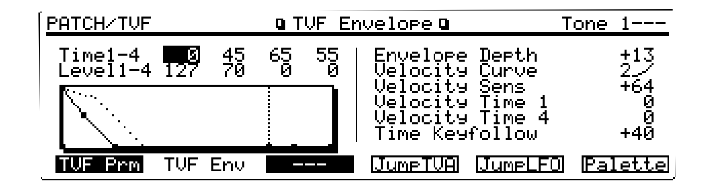
Cutoff KeyFollow (Seguimiento de la Tecla de Corte)

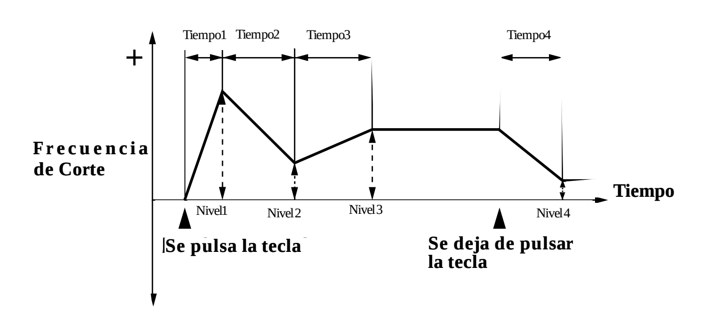
Este parámetro hace que la Frecuencia de Corte cambie en relación con la posición de la tecla pulsada. Los ajustes más altos incrementan el cambio en relación con la tecla C4 (Do central). Cuando el valor ajustado es positivo (+), las teclas localizadas en la parte más a la derecha del teclado producen una frecuencia de corte más alta y los valores negativos (-) producen frecuencias de corte más bajos.

Este ajuste se muestra de forma gráfica en la parte inferior derecha de la pantalla.

Pantalla TVF Envelope

Aquí puede ajustar la Envolvente del TVF (la manera como la frecuencia de corte cambia en relación con el tiempo transcurrido). La Envolvente del TVF se muestra de forma gráfica.





Time 1-4 (Tiempo de la Envolvente del TVF 1-4)

Ajusta el Tiempo de la Envolvente del TVF (Time 1-4). Los ajustes más altos aumentan el tiempo durante el cual la frecuencia de corte cambia desde un punto a otro (por ejemplo, el tiempo necesario para que la frecuencia de corte cambie del Nivel 1 al Nivel 2 en el parámetro Time 2).

Level 1-4 (Nivel de la Envolvente del TVF 1-4)

Ajusta el Nivel de la Envolvente del TVF (Level 1-4) para determinar la frecuencia de corte de cada punto en relación con el valor especificado en el parámetro Cutoff Frequency.

Envelope Depth (La Profundidad de la Envolvente del TVF)

Este parámetro ajusta la cantidad de Envolvente del TVF. Los valores más altos producen más cambio. Los valores negativos (-) invierten la dirección de la envolvente.

Velocity Curve (Curva de la Velocidad de la Envolvente del TVF)

Selecciona las siete curvas para ajustar la manera como la dinámica del teclado (velocidad) afecta a la frecuencia de corte. Se muestra la curva seleccionada a la derecha del número.

Velocity Sens (La Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente de la Afinación)

Si desea que los cambios en la fuerza empleada al interpretar en el teclado (la velocidad) afecten a la envolvente del TVF, ajuste este parámetro. Con los valores positivos (+), al pulsar la tecla con más fuerza la cantidad de la envolvente del TVF será mayor. Con los valores negativos (-), al pulsar la tecla con más fuerza la cantidad de la envolvente del TVF será menor.

Velocity Time 1 (La Sensibilidad del Tiempo 1 de la Velocidad de la Envolvente del TVF)

Si desea que la dinámica (la velocidad) de sus ejecuciones en el teclado afecte al parámetro Time 1 de la Envolvente del TVF, utilice este parámetro. Cuando el valor es positivo (+), la velocidad de tecla mayor produce un cambio más rápido en el valor del Time1.

Con los ajustes negativos (-), las velocidades mayores de teclado aumentan (hacen que sea más lento) el valor de Tiempo1.

Velocity Time 4 (La Sensibilidad del Tiempo 4 de la Velocidad de la Envolvente del TVF)

Si desea que la velocidad con que deja de pulsar las teclas afecte al parámetro Time4 de la Envolvente del TVF, utilice este parámetro. Cuando el valor es positivo (+), si la velocidad con que deja de pulsar las teclas es mayor, habrá un cambio más rápido en el valor del Time4. Cuando el valor es negativo (-), el cambio es más lento.

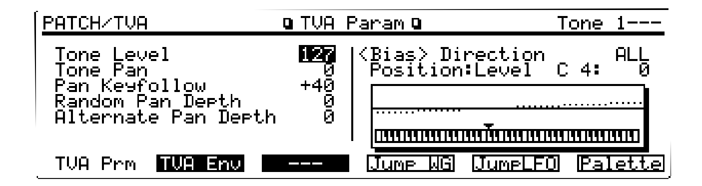
Time KeyFollow (El Seguimiento del Tiempo de la Envolvente de Tecla del TVF)

Si desea que la tecla que pulsa controle el tiempo de la envolvente del TVF (ajustes de los parámetros Time 2-Time 4), utilice este parámetro. Los valores más altos causan un mayor cambio en el tiempo en relación con el tiempo de la envolvente localizado en la tecla C4 (Do central). Cuando el valor es positivo (+), las teclas localizadas más a la derecha de la tecla C4 del teclado producen tiempos más cortos. Los valores negativos (-) producen tiempos más largos.

Modificar el nivel de volumen del sonido (TVA)

Pantalla TVA Param (Parámetros del TVA)

Se utiliza esta pantalla para ajustar el nivel de volumen de cada Tone.



Tone Level

Este parámetro ajusta el nivel de volumen básico de los Tones. Se utiliza principalmente para equilibrar el nivel de volumen entre los Tones.

* Para ajustar el nivel de volumen general del Patch, utilice el parámetro Patch Level (PATCH / Common / Common). Se multiplica el ajuste del parámetro Tone Level por el valor del Patch Level.

Tone Pan

Este parámetro ajusta el Panorama (la posición en el campo estereofónico) de los Tones. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

* Para ajustar el panorama del Patch íntegro, utilice el parámetro Patch Pan (PATCH / Common / Common General). Se suman el ajuste del parámetro Tone Pan y el valor del Patch Pan.

Pan KeyFollow (Seguimiento de la Tecla del Panorama)

Si desea que la posición de la tecla pulsada afecte al panorama, utilice este parámetro. Los ajustes más altos aumenta la cantidad de panorama en relación con la tecla C4 (Do central). Cuando el valor ajustado es positivo (+), las teclas localizadas en la parte más a la derecha de la tecla Do central proporcionan una posición en la parte derecha del campo estereofónico y los valores negativos (-) una posición en la parte izquierda del campo estereofónico.

Random Pan Depth (La Profundidad Aleatoria del Panorama)

Se utiliza este parámetro para hacer que cada vez que toque una tecla, el Panorama cambie de forma aleatoria. Los valores más altos proporcionan una gama de cambio más amplia.

Alternate Pan Depth (La Profundidad Alternante del Panorama)

Se utiliza este parámetro para hacer que cada vez que toque una tecla, el Panorama alterne entre la posición izquierda y la derecha. Los valores más altos proporcionan una gama de cambio más amplio. Puede ajustar valores para la posición a la Izquierda o la posición a la Derecha. Según el ajuste, el movimiento del sonido en el campo estereofónico será de la izquierda a la derecha o viceversa. Si desea que se alternen las posiciones panorámicas de dos Tones, ajústelas a posiciones opuestas (una a la derecha y la otra a la izquierda).

....

<Bias>

Se utiliza este parámetro para hacer que la posición de la tecla pulsada afecte al parámetro Tone Level. Éste es especialmente útil para modificar el nivel de volumen de un sonido de instrumento acústico mediante la posición de la tecla (la afinación). La curva del Bias especificada se muestra de forma gráfica.

....

Direction (La Dirección del Bias)

Selecciona la dirección en la cual se produce el cambio en relación con la tecla ajustada para el parámetro Position.

LOWER: Cambia el nivel de volumen de la gama por debajo de la tecla ajustada para el parámetro Position.

UPPER: Cambia el nivel de volumen de la gama por encima de la tecla ajustada para el parámetro Position.

LOW&UP: Cambia el nivel de volumen simétricamente de las gamas por debajo y por encima de la tecla ajustada para el parámetro Position.

ALL: El teclado entero dispone del mismo cambio del nivel de volumen en relación con la tecla ajustada en el parámetro Position.

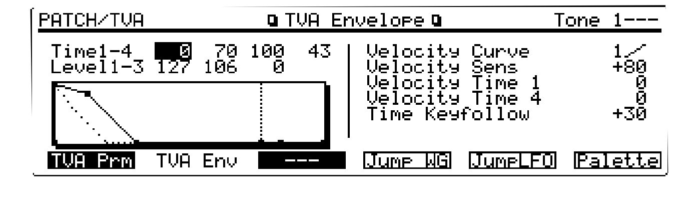
Position:Level (Posición del Bias:Nivel del Bias)

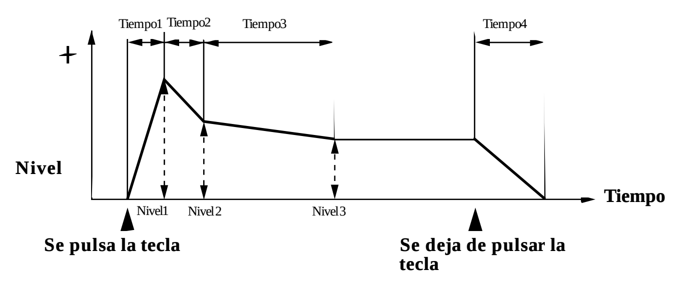
Utilice el parámetro Position para seleccionar la tecla a partir de la cual se inicia el cambio del nivel de volumen.

El parámetro Level ajusta la curva del cambio del nivel de volumen que ocurrirá en la dirección especificada por el parámetro Direction. Los valores más altos proporcionan una curva más empinada. Los valores negativos (-) invierten el cambio.

Pantalla TVA Envelope

Aquí puede ajustar la Envolvente del TVA (la manera como el nivel del TVA cambia en relación con el tiempo transcurrido). La Envolvente del TVA se muestra de forma gráfica.





Time 1-4 (Tiempo de la Envolvente del TVA 1-4)

Ajusta el Tiempo de la Envolvente del TVA (Time 1-4). Los ajustes más altos aumentan el tiempo durante el cual el nivel de volumen cambia desde un punto a otro (por ejemplo, el tiempo necesario para que el nivel de volumen cambie del Nivel 1 al Nivel 2 en el parámetro Time 2).

Level 1-3 (Nivel de la Envolvente del TVA 1-3)

Ajusta el Nivel de la Envolvente del TVA (Level 1-4) para determinar el nivel de volumen de cada punto en relación con el nivel de volumen de referencia (el valor especificado del Tone Level).

Velocity Curve (Curva de la Velocidad de la Envolvente del TVA)

Selecciona las siete curvas para ajustar la manera como la dinámica del teclado (velocidad) afecta a la envolvente del TVA. Se muestra la curva seleccionada a la derecha del número..

Velocity Sens (La Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente del TVA)

Si desea que los cambios en la fuerza empleada al interpretar en el teclado (la velocidad) afecten a la envolvente del TVA, ajuste este parámetro. Con los valores positivos (+), al pulsar la tecla con más fuerza la cantidad de la envolvente del TVA será mayor. Con los valores negativos (-), al pulsar la tecla con más fuerza la cantidad de la envolvente del TVA será menor.

Velocity Time 1 (La Sensibilidad del Tiempo 1 de la Velocidad de la Envolvente del TVA)

Si desea que la dinámica (la velocidad) de sus ejecuciones en el teclado afecte al parámetro Time 1 de la Envolvente del TVA, utilice este parámetro. Cuando el valor es positivo (+), la velocidad de tecla mayor produce un cambio más rápido en el valor del Time1.

Con los ajustes negativos (-), las velocidades mayores de teclado aumentan (hacen que sea más lento) el valor de Tiempo1.

Velocity Time 4 (La Sensibilidad del Tiempo 4 de la Velocidad de la Envolvente del TVF)

Si desea que velocidad con que deje de pulsar las teclas afecte al parámetro Time4 de la Envolvente del TVA, utilice este parámetro. Si desea que la velocidad con que deje de pulsar la tecla proporcione un cambio más rápido en el valor del Time4, utilice un valor positivo (+). Cuando el valor es negativo (-), el cambio es más lento.

Time KeyFollow (El Seguimiento del Tiempo de la Envolvente de Tecla del TVA)

Si desea que la tecla que pulse controle el tiempo de la envolvente del TVA (ajustes de los parámetros Time 2-Time 4), utilice este parámetro. Los valores más altos causan un mayor cambio en el tiempo en relación con el tiempo de la envolvente localizado en la tecla C4 (Do central). Cuando el valor es positivo (+), las teclas localizadas más a la derecha de la tecla C4 del teclado producen tiempos más cortos. Los valores negativos (-) producen tiempos más largos.

Aplicar modulación a los sonidos - Añadir Vibrato, Tremolo, etc.

Utilizar controladores para cambiar la manera como suenan los sonidos (LFO y Ctrl)

Pantalla LFO1 Prm (Parámetros del LFO 1)/ LFO2 Prm (Parámetros del LFO 2)

El LFO (Oscilador de Frecuencias Bajas) crea cambios cíclicos. Cada Tone dispone de dos LFOs. Puede utilizarlos para cambiar cíclicamente la afinación, la frecuencia de corte y el Nivel de volumen para crear efectos de tipo modulación como vibrato, "wah-wah" y tremolo. Ambos LFOs disponen de los mismos parámetros y, por lo tanto, ofrecemos una sola explicación.



WaveForm (La Forma de Onda del LFO)

Puede seleccionar cualquiera de estas formas de onda LFO. Se muestra gráficamente la forma de onda seleccionada.

TRI: Onda Delta

SIN: Onda Sinusoidal

SAW: Onda Diente de Sierra

SQR: Onda Cuadrada

TRP: Onda Trapezoidal

S y H: Onda de Muestra y Sustain

RND: Onda Aleatoria

CHS: Onda Caótica

Key Sync (Sincronización del LFO con la Tecla)

Especifica si el ciclo del LFO empezará de forma sincronizada al pulsar las teclas (ON) o no (OFF).

Rate (La Frecuencia del LFO)

Este parámetro ajusta la frecuencia de la modulación de la forma de onda del LFO.

❋ Si ha seleccionado CHS (forma de onda caótica) en el parámetro Waveform, el ajuste del parámetro Rate no tiene efecto alguno.

❋ Al ajustar el valor del External Sync a CLK , este parámetro indicará los valores de las notas en múltiples de una negra. Se mostrará el símbolo del valor de nota correspondiente. Esto le permite ajustar la frecuencia del LFO en relación con la duración de las notas en el tempo de sincronización.

Ext Sync (La Sincronía Externa del LFO)

Este parámetro determina la manera en que se sincroniza el LFO.

OFF: No hay sincronización

CLK: Sincroniza el tiempo del delay del LFO con el ajuste del parámetro Patch Tempo (PATCH/Common/Common), el del parámetro Performance Tempo (PERFORM/Common/Common) o con el reloj de tempo del secuenciador.

Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Patch, vaya a la pantalla PATCH CLOCK (PATCH: COMMON), ajuste el parámetro Clock Source (PATCH/ Common/Common) en PATCH y ajuste el tempo que desee.

Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Performance (ajuste del parámetro Performance Tempo), ajuste el parámetro Clock Source (PERFORM/Common/Common) en PERFORM y ajuste el tempo que desee.

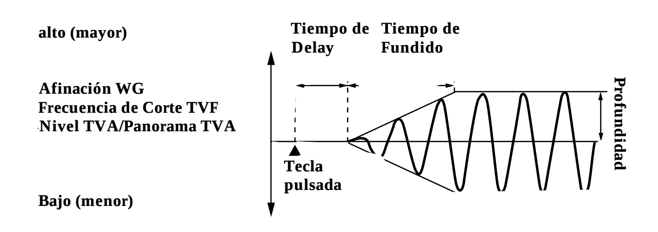
Si desea utilizar el reloj de tempo del secuenciador en el modo Patch, ajuste el parámetro Clock Source (PATCH/ Common/Common) en SEQUENCER.

Si desea utilizar el reloj de tempo del secuenciador en el modo Performance, ajuste el parámetro Clock Source (PATCH/Common/Common) en SEQUENCER.

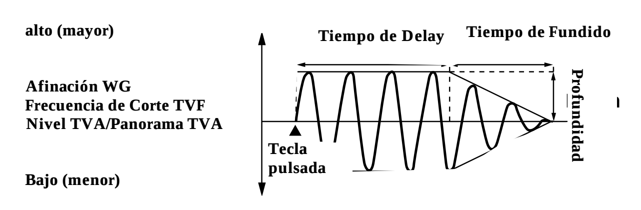
Fade Mode (El Modo LFO Fade)

Este parámetro selecciona cómo se aplica el LFO.

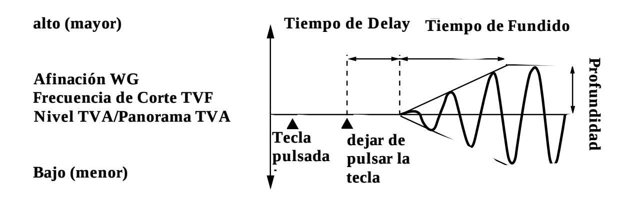
ON-IN: Después de haber pulsado la tecla, se aplicará gradualmente el LFO.



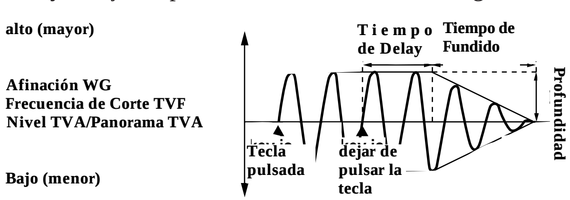
ON-OUT: Después de pulsar la tecla, se aplicará el LFO y a continuación, el nivel del LFO bajará gradualmente.



OFF-IN: Después de dejar de pulsar la tecla, el LFO se fundirá.



OFF-OUT: Se aplica el LFO a partir del momento en que se pulsa la tecla.y al dejar de pulsar la tecla,el LFO se fundirá gradualmente.



Delay Time (El Tiempo de Delay del LFO)

Si el parámetro Fade Mode está ajustado en ON-IN, este parámetro ajusta el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que se pulsa la tecla y en el que se empieza a aplicar el LFO.

Si el parámetro Fade Mode está ajustado en OFF-OUT, este parámetro ajusta el intervalo de tiempo que transcurrirá, desde que deje de pulsar la tecla, hasta que se desactive el LFO.

Vea las figuras del parámetro Modo Fade

Fade Time (El Tiempo de Fade)

Este parámetro ajusta el intervalo de tiempo que transcurre hasta que la amplitud del LFO alcanza su valor máximo (o mínimo).

Vea las figuras del parámetro Modo Fade

Offset (Nivel del Desplazamiento del LFO)

Desplaza hacia arriba o hacia abajo el valor de la forma de onda del LFO en relación con el valor central (la afinación o la frecuencia de corte). Los ajustes positivos (+) desplazen la forma de onda hacia arriba en relación con el valor central. Los ajustes negativos (-) desplazen la forma de onda hacia abajo en relación con el valor central.

....

<Depth (La Profundidad del LFO)>

Estos parámetros ajustan la manera como el LFO afecta a cada parámetro. Al aplicar el LFO a la afinación, creará vibrato; a la frecuencia de corte, "wah-wah"; y al volumen, tremolo.

....

Pitch (La Profundidad del LFO aplicado a la Afinación)

Este parámetro ajusta el límite de la aplicación del LFO al aplicarlo a la afinación.

Filtro (La Profundidad del Filtro del LFO)

Este parámetro ajusta el límite de la aplicación del LFO al aplicarlo a la frecuencia de corte.

Level (La Profundidad de la Amplitud del LFO)

Este parámetro ajusta el límite de la aplicación del LFO al aplicarlo al nivel de volumen.

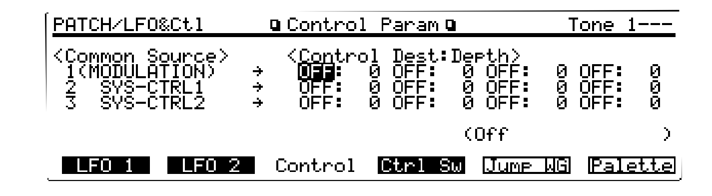
PAN (La Profundidad del Panorama del LFO)

Este parámetro ajusta el límite de la aplicación del LFO al aplicarlo al Panorama.

❋ La afinación y el nivel de volumen cambian de forma opuesta entre sí y oscilan entre los ajustes positivos (+) y negativos (-) del parámetro Depth. Al ajustar el parámetro Depth a un valor positivo (+) en un Tone y en otro, el mismo valor en negativo (-), las fases de la modulación de los Tones se invertirán. Esto permite desplazarse entre los dos Tones y desplazar cíclicamente así la posición del sonido en el campo estereofónico.

Pantalla Control Param (Parámetros de Control)

Especifica los parámetros Tone que los controladores Ctrl 1-3 especificados en la pantalla Common Control (PATCH / Common) controlan.



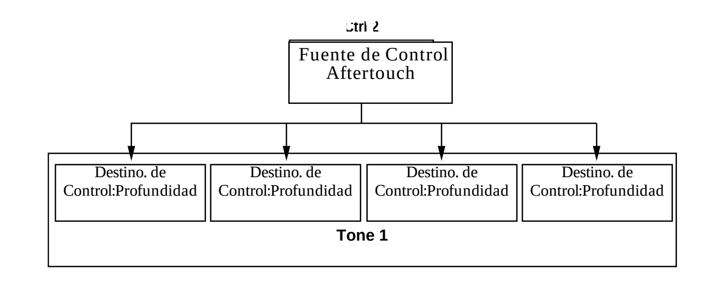
....

<Control Dest:Depth (Destino del Control:Profundidad del Control)>

Los controladores Ctrl 1-3 pueden controlar simultáneamente hasta cuatro parámetros en cada Tone.

Por ejemplo, puede abrir el filtro pulsando la tecla.

Abrir el filtro del Tone 1 con aftertouch



Utilice el parámetro Control Dest para seleccionar los parámetros que los controladores Ctrl 1-3 controlen.

OFF: No se controla ningún parámetro

PCH: Afinación

CUT: Frecuencia de Corte (PATCH / TVF / TVF Param)

RES: Resonancia (PATCH / TVF / TVF Param)

LEV: Nivel de Volumen del Tone (PATCH / TVF / TVA Param)

PAN: Panorama del Tone (PATCH / TVA / TVA Param)

MIX: Mezcla / Nivel de Envío del EFX (PATCH / Effects General)

CHO: Nivel de Envío del Chorus (PATCH / Effects General)

REV: Nivel de Envío de la Reverb (PATCH / Effects General)

PL1: La profundidad del Vibrato / Afinación (PATCH / LFO y Ctl / LFO1 Param)

PL2: La profundidad del Vibrato / Afinación (PATCH / LFO y Ctl / LFO2 Param)

FL1: La profundidad del efecto de wah-wah / Filtro (PATCH / LFO y Ctl / LFO1 Param)

FL2: La profundidad del efecto de wah-wah / Filtro (PATCH / LFO y Ctl / LFO2 Param)

AL1: La profundidad del Tremolo/Nivel (PATCH /LFO y Ctl/LFO1 Param)

AL2 La profundidad del Tremolo/Nivel (PATCH /LFO y Ctl/LFO2 Param)

pL1 La profundidad del LFO1 aplicada al Panorama (PATCH /LFO y Ctl/LFO1 Param)

pL2 La profundidad del LFO2 aplicada al Panorama (PATCH /LFO y Ctl/LFO2 Param)

L1R La frecuencia de la modulación del LFO1 (PATCH /LFO y Ctl/LFO1 Param)

L2R La frecuencia del LFO2 (PATCH /LFO y Ctl/LFO2 Param)

El parámetro Depth ajusta la cantidad de cambio aplicable a los parámetros Tone seleccionados en Control Dest.. El cambio es más pronunciado con los valores positivos. Los valores negativos (-) invierten la dirección del cambio. Para el parámetro Rate (PATCH/LFO y Ctl/LFO param), los valores negativos (-) proporcionan una modulación más lenta y los valores positivos (+) una modulación más rápida.

❋ Las modificaciones efectuadas mediante los controladores Ctrl 1-3 afectan sólo al performance. No modifican los valores de los parámetros Tone.

Ctrl 1 (Controlador 1)

El parámetro Control Dest especifica los cuatro parámetro Tone que el controlador Ctrl 1 controla. El parámetro Depth se utiliza para ajustar el grado de cambio en el parámetro Tone.

❋ El controlador Ctrl 1 está fijado en MODULATION.

Ctrl 2 (Controlador 2)

El parámetro Control Dest especifica los cuatro parámetro Tone que el controlador Ctrl 2 controla. El parámetro Depth se utiliza para ajustar el grado de cambio en el parámetro Tone.

Utilice el parámetro Control Source para ajustar el controlador Ctrl 2. Este ajuste también modifica el ajuste del Control Source del parámetro Ctrl2 (PATCH/Common/Common Control)

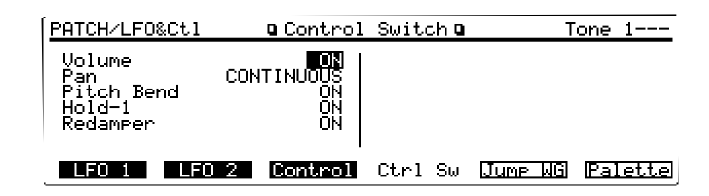
Ctrl 3 (Controlador 3)

El parámetro Control Dest especifica los cuatro parámetro Tone que el controlador Ctrl 3 controla. El parámetro Depth se utiliza para ajustar el grado de cambio en el parámetro Tone.

Utilice el parámetro Control Source para ajustar el controlador Ctrl 3. Este ajuste también modifica el ajuste del Control Source del parámetro Ctrl2 (PATCH/Common/Common Control)

Pantalla Control Switch

En esta pantalla puede especificar si desea que cada Tone reciba mensajes MIDI de volumen, panorama, desplazamiento de la afinación, etc.



❋ En general, los mensajes de Volumen controlan el nivel de volumen, los mensajes de Pan controlan la posición estereofónica y los de Pitch Bend controlan el desplazamiento de la afinación. No obstante, el XP-80 le permite utilizar estos mensajes MIDI para controlar otros parámetros especificados. Por lo tanto, si Ud. está utilizando un mensaje para controlar otro parámetro (no estándar), debe desactivar la recepción para aquel mensaje MIDI. Si la recepción está activada, además de la función especial asignada, el mensaje controla la función estándar correspondiente.

Volume (El Interruptor Control de Nivel de Volumen)

Si desea que se reciban los mensajes MIDI de Volume, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

Pan (El Interruptor Control del Panorama)

Este parámetro determina la manera cómo se reciben los mensajes de Panorama.

OFF: No se reciben.

CONTINUOUS: Al recibir un mensaje de panorama, cambiará la posición de la nota especificada en el campo estereofónico.

KEY-ON: La posición estereofónica de la nota especificada cambiará al interpretar la próxima nota. No obstante, aunque se reciba un nuevo mensaje de Panorama mientras ya esté sonando una nota, no habrá ningún cambio en la posición del sonido en el campo estereofónico hasta que se toque una nueva tecla.

Pitch Bend (El Interruptor de Recepción Control del Bender)

Si desea que cada Tone reciba los mensajes de Pitch Bend, ACTIVE este parámetro. Si no, DESACTÍVELO.

Hold-1 (El Interruptor de recepción de Hold 1)

Si desea que cada Tone reciba los mensajes de Hold 1, ACTIVE este parámetro. Si no, DESACTÍVELO.

Redamper (El Interruptor del Redamper)

Este parámetro especifica si, cuando se recibe un mensaje HOLD 1 en el momento en que Ud. ha dejado de pulsar la tecla y la nota aún suena, se mantiene el sonido o no. Si desea mantener sonando el sonido, ajuste este parámetro en ON. Si utiliza esta función, también debe activar el interruptor de Recepción de Hold 1. Es especialmente efectivo con los sonidos de tipo piano.

Ajustar los efectos para los Patches (Effects)

❋ Estando activado el Arpegiador, al cerrar la ventana Arpeggio en la pantalla Play (PATCH), asignará la función de volver a abrir la ventana Arpeggio al botón [F6]. Para ajustar los parámetros de los efectos, mantenga pulsado [SHIFT] mientras pulsa [F6] activando así la pantalla correspondiente.

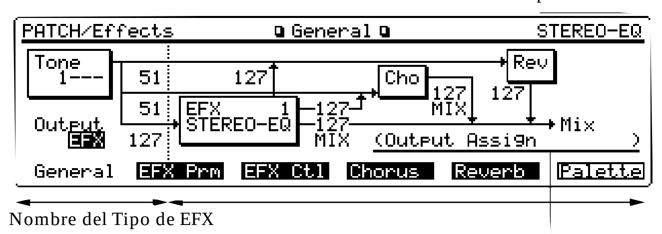
....

<Configuración de los efectos>

La manera como "conecte" (configurar) los efectos depende en gran parte de la manera como se envían los Tones y los sonidos a los cuales ha aplicado un efecto. Ajuste la configuración y el nivel de envío de la señal sin efectos. Con un nivel de "0", no se envía ningún sonido ni se conecta ningún efecto.

El primer paso sería configurar los efectos en la pantalla General (Effects General). El procedimiento básico para configurar los efectos es el siguiente:

Nombre del Tipo de EFX



Nombre del Tipo de EFX

Nombre del Tipo de EFX

❋ Al modificar los ajustes, el gráfico y los parámetros cambiarán..

(Procedimiento Básico)

❶ Pulse [EFX], [CHORUS] y / o [REVERB] para activar los efectos deseados.

Utilice el parámetro Output Assign para especificar la manera como se envía cada Tone. Si desea enviar cada Tone para que pase por el EFX, seleccione EFX y utilice el parámetro Mix / EFX Send Level para ajustar el Nivel del Tone..

❷ Seleccione el Destino del Tone.

Use Output Assign to specify how each Tone is output. If you want each Tone to go through EFX, select EFX and use the Mix / EFX Send Level parameter to adjust Tone level.

❸ Ajuste la cantidad de Chorus y / o la Reverb.

Efectúe los ajustes básicos del Chorus y la Reverb aquí.

Para el Chorus, ajuste el parámetro Chorus Send Level. Ajústelo a "0" si no desea este efecto.

Para la Reverb, ajuste el parámetro Reverb Send Level. Ajústelo a "0" si no desea este efecto.

❋ Si desea efectuar ajustes detallados como, por ejemplo, el tipo de chorus o la manera como se envía el sonido de chorus, hágalo en la pantalla Chorus. Haga lo mismo para el tipo de reverb, el tiempo de la reverb, etc. en la pantalla Reverb.

❹ Seleccionar el tipo de EFX.

Si en el paso 2 ha seleccionado EFX, utilice el parámetro EFX Type para seleccionar el tipo de EFX deseado.

❋ Debe efectuar los ajustes detallados para el tipo de EFX seleccionado en la pantalla EFX Param.

❺ Añadir chorus o reverb a un sonido que ha pasado por el EFX..

Si desea añadir chorus o reverb a un sonido que ha pasado por el EFX, ajuste la cantidad del chorus y la de la reverb utilizando los parámetros EFX Chorus Send Level y EFX Reverb Send Level. Si no, ajústelo a "0".

❻ Seleccionar el destino del sonido que ha enviado al EFX.

Utilice el parámetro EFX Output Assign para enviarlo al jack MIX OUTPUT o al jack DIR OUTPUT.

❼ Efectúe los ajustes detallados para el EFX, el Chorus y la Reverb y ajustar así el balance entre dichos efectos.

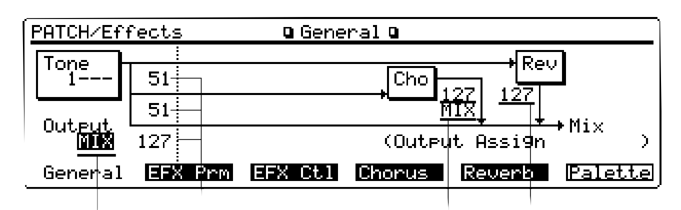
....

Pantalla General (General de Efectos)

Utilice esta pantalla para ajustar la manera como se conectan los efectos. Los parámetros mostrados en esta pantalla son diferentes de los de los ajustes del parámetro Output Assign.

❋ Si ha seleccionado 2-10 para los parámetros Structure Type 1 y 2 (3 y 4) (PATCH / Common / Structure), la salida de los Tones 1 (3) y 2 (4) se combinan en el Tone 2 (ó 4). Los ajustes del Tone 1 (ó 3) se ignoran.

Con el parámetro Output Assign ajustado en MIX



Asignación Salida / Nivel de Envío Reverb / Nivel de Envío Chorus / Nivel de Envío Mezcla / EFX / Nivel de Chorus / Asignación de Salida Chorus / Nivel de Reverb

Output Assign (La Asignación de la Salida)

MIX: El sonido directo se envía al jack MIX OUTPUT. Si ha seleccionado Chorus y / o Reverb, se envían estos efectos junto con el sonido directo.

Chorus Send Level (Nivel de Envío del Chorus)

Ajusta la cantidad de Chorus para cada Tone.

Reverb Send Level (Nivel de Envío de la Reverb)

Ajusta la intensidad de la Reverb para cada Tone.

Mix/EFX Send Level (Nivel de Envío de la Mezcla/EFX)

Ajusta el nivel de volumen de cada Tone.

Chorus Level (Nivel del Chorus)

Ajusta el nivel de volumen del sonido de chorus.

❋ Este ajuste también afecta al parámetro Level (PATCH / Effects / Chorus).

Chorus Output Assign (Asignación de la salida del Chorus)

Especifica la manera como el sonido del chorus sale del jack MIX OUTPUT.

MIX: Se mezcla el sonido directo con el sonido del chorus y de la reverb antes del envío.

REV: Se mezcla el sonido directo con el sonido de la reverb y el sonido del chorus al que se aplica también reverb antes del envío.

M+R: Se mezcla el sonido directo con el sonido del chorus, de la reverb y el sonido del chorus al que también se aplica reverb antes del envío.

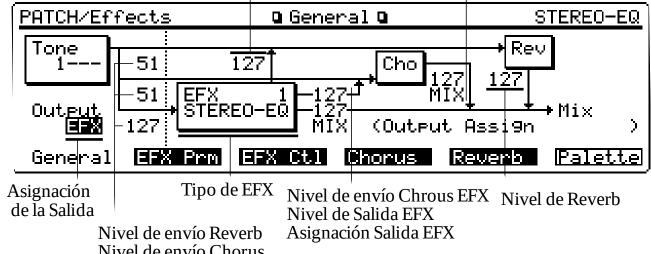
❋ Este ajuste afecta también al parámetro Output (PATCH / Effects / Chorus).

Reverb Level

Ajusta el nivel del sonido de la reverb.

❋ Este ajuste afecta también al parámetro Level (PATCH / Effects / Reverb).

Con el parámetro Output Assign ajustado en EFX



Output Assign (La Asignación de la Salida)

EFX: El sonido directo se envía al EFX. Una vez pasado por EFX, se envía el sonido al destino especificado por el parámetro EFX OUTPUT Assign.

Reverb Send Level (Nivel de Envío de la Reverb)

Ajusta la intensidad de la Reverb para cada Tone.

Chorus Send Level (Nivel de Envío del Chorus)

Ajusta la cantidad de Chorus para cada Tone.

Mix/EFX Send Level (Nivel de Envío de la Mezcla/EFX)

Ajusta el nivel de volumen de cada Tone.

EFX Reverb Send Level (Nivel del Envío de la Reverb EFX)

Ajusta la intensidad de la reverb aplicada al sonido enviado al EFX.

EFX Type (Tipo de EFX)

Puede seleccionar entre 40 tipos de EFX. Ajuste los parámetros de cada tipo de EFX en la pantalla EFX (PATCH / Effects). Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Tipos de Efectos EFX (Parámetros del EFX)" (pág. 74).

EFX Chorus Level (Nivel del Chorus) EFX

Ajusta la cantidad de chorus aplicado al sonido enviado al EFX.

EFX Output Level (Nivel de la salida EFX)

Ajusta el nivel de volumen de la salida del sonido que pasa por el EFX.

EFX Output Assign (Asignación de la salida del EFX)

Especifica la manera como se envía el sonido que pasa por el EFX.

MIX: Se envía el sonido que pasa por el EFX al jack MIX OUTPUT. Si ha seleccionado Chorus y / o Reverb se mezcla el sonido directo con el sonido del chorus y de la reverb.

DIR: Se envía el sonido que pasa por el EFX al jack DIRECT OUTPUT. Si ha seleccionado Chorus y / o Reverb, este ajuste no afecta al sonido.

Chorus Level (Nivel del Chorus)

Ajusta el nivel de volumen del sonido del Chorus.

❋ Este ajuste afecta también al parámetro Level (PATCH / Effects / Chorus).

Chorus Output Assign (Asignación de la salida del Chorus)

Especifica la manera como el sonido del chorus sale del jack MIX OUTPUT.

MIX: Se mezcla el sonido directo con el sonido del chorus y de la reverb antes del envío.

REV: Se mezcla el sonido directo con el sonido de la reverb y el sonido del chorus al que se aplica también reverb antes del envío.

M+R: Se mezcla el sonido directo con el sonido del chorus, de la reverb y el sonido del chorus al que también se aplica reverb antes del envío.

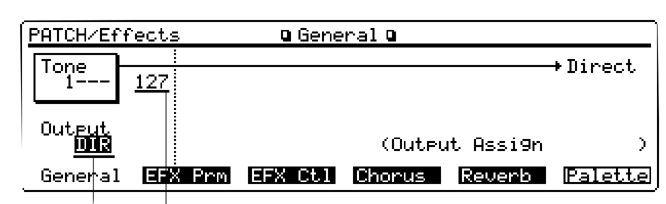
❋ This setting also affects the Output parameter (PATCH / Effects / Chorus) value.

Reverb Level

Ajusta el nivel del sonido de la reverb.

❋ Este ajuste afecta también al parámetro Level (PATCH / Effects / Reverb).

Con el parámetro Output Assign ajustado en DIR



Output Assign (La Asignación de la Salida)

DIR: Sólo el sonido directo se envía al jack DIRECT OUTPUT. Si ha seleccionado Chorus y / o Reverb, los ajustes no afectan al sonido..

Mix/EFX Send Level (Nivel de Envío de la Mezcla/EFX)

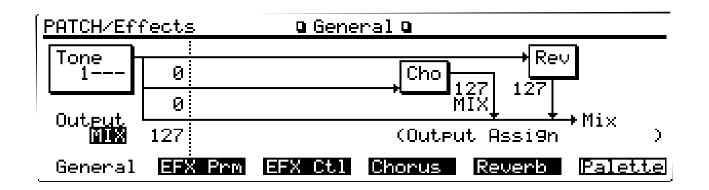
Ajusta el nivel de volumen de cada Tone.

....

<Ejemplos de la configuración de los efectos>

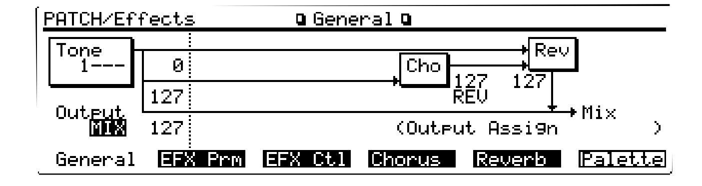
Ud. puede ajustar los valores de los parámetros de 1 a 127. Algunos parámetros no disponen de valores numéricos.

Al enviar el sonido directo al jack MIX OUTPUT:



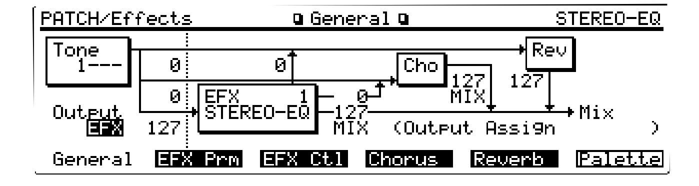
Output Assign: MIX
Nivel de Envío Mix / EFX: 1–127
Nivel de Envío del Chorus: 0
Nivel de Salida de la Reverb: 0

Conectar la Reverb y el Chorus en Serie:



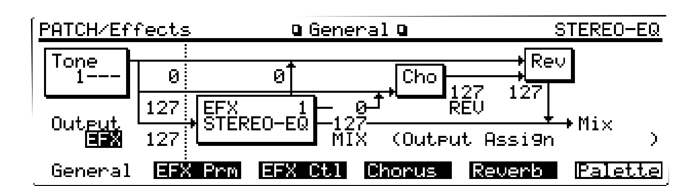
Output Assign: MIX
Nivel de Envío Mix / EFX: 1–127
Nivel de Envío del Chorus:: 1–127
Nivel de Salida de la Reverb: 0
Nivel de Chorus: 1–127
Asignación de Salida del: REV
Nivel de la Reverb: 1–127

Utilizar sólo el EFX:



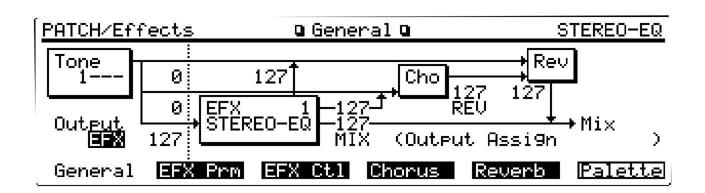
Asignación Salida: EFX
Nivel de Envío Mix / EFX: 1–127
Nivel de Envío Chorus : 0
Nivel de Envío Reverb : 0
Asignación Salida EFX: MIX
Nivel Salida EFX: 1–127
Nivel Envío Chorus EFX: 0
Nivel de Envío Reverb EFX: 0

Aplicar Reverb sólo a sonido del chorus y conectarlo al EFX en paralelo:



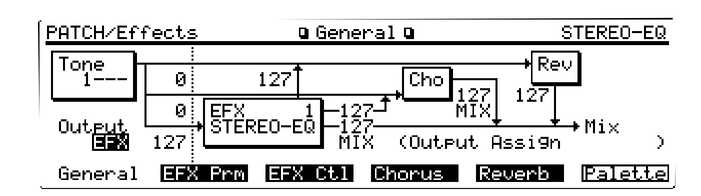
Asignación Salida: EFX
Nivel de Envío Mix / EFX: 1–127
Nivel de Envío Chorus : 1-127
Nivel de Envío Reverb : 0
Asignación de Salida EFX : MIX
Nivel Salida EFX : 1–127
Nivel de Envío Chorus EFX: 0
Nivel de Envío Reverb EFX : 0
Nivel de Chorus : 1–127
Asignación de Salida Chorus: REV
Nivel de Reverb: 1–127

Conectar EFX, Chorus y Reverb en serie:



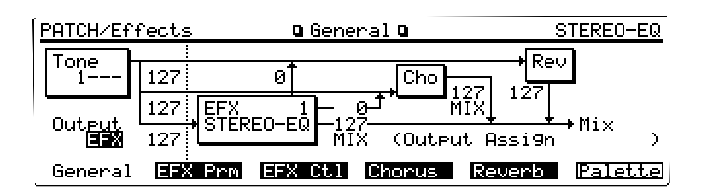
Asignación de Salida: EFX
Nivel de Envío Mix / EFX : 1–127
Nivel de Envío Chorus : 0
Nivel de Envío Reverb : 0
Asignación de Salida EFX : MIX
Nivel de Salida EFX : 1–127
Nivel de Salida de Chorus EFX : 1–127
Nivel de Envío Reverb EFX : 1–127
Nivel de Chorus : 1–127
Asignación de Salida Chorus : REV
Nivel de Reverb : 1–127

Conectar el Chorus y la Reverb conectados en paralelo a EFX en serie:



Asignación de Salida: EFX
Nivel de Envío Mix / EFX : 1–127
Nivel de Envío Chorus : 0
Nivel de Envío Reverb : 0
Asignación de Salida EFX : MIX
Nivel de Salida EFX : 1–127
Nivel de Salida de Chorus EFX : 1–127
Nivel de Envío Reverb EFX : 1–127
Nivel de Chorus : 1–127
Asignación de Salida Chorus : MIX
Nivel de Reverb : 1–127

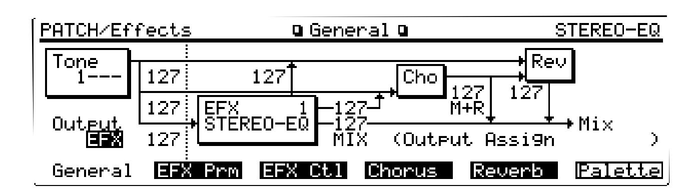
Conectar EFX, Chorus y Reverb en paralelo:



Asignación de Salida: EFX
Nivel de Envío Mix / EFX : 1–127
Nivel de Envío Chorus : 0
Nivel de Envío Reverb : 0

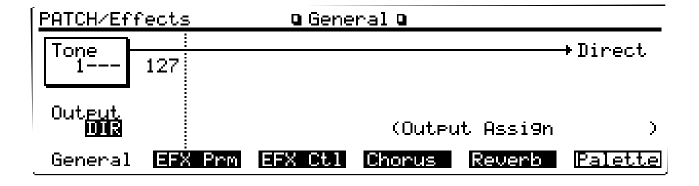
Asignación de Salida EFX : MIX
Nivel de Salida Mix / EFX : 1–127
Nivel de Salida de Chorus EFX : 1–127
Nivel de Envío Reverb EFX : 1–127
Nivel de Chorus : 1–127
Asignación de Salida Chorus : MIX
Nivel de Reverb : 1–127

Utilizar simultáneamente conexiones en paralelo y serie:



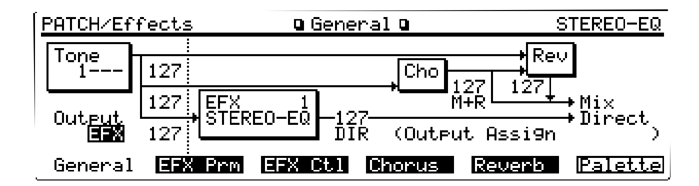
Asignación de Salida: EFX
Nivel de Envío Mix / EFX : 1–127
Nivel de Envío Chorus : 0
Nivel de Envío Reverb : 0
Asignación de Salida EFX : MIX
Nivel de Salida EFX : 1–127
Nivel de Salida de Chorus EFX : 1–127
Nivel de Envío Reverb EFX : 1–127
Nivel de Chorus : 1–127
Asignación de Salida Chorus : M+R
Nivel de Reverb : 1–127

Enviar el sonido directo al jack DIRECT OUTPUT:



Asignación de Salida: DIR

Enviar sonido por los EFX al jack DIRECT OUTPUT:



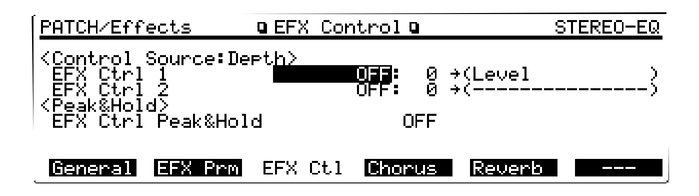
Asignación de Salida: DIR
Nivel de Envío Mix / EFX : 1–127
Asignación de Salida EFX : DIR
Nivel de Salida EFX : 1–127

Pantalla EFX Param

Los parámetros EFX que puede ajustar son diferentes según el tipo seleccionado utilizando el parámetro EFX Type. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Tipos de efectos EFX (Parámetros del EFX)" (pág. 74).

Pantalla EFX Control

Al igual que con los parámetros de Tone, también puede modificar los parámetros de EFX utilizando controladores. Los parámetros de EFX que pueden ser controlados están indicados por parentesis (   ). Se diferencian por los ajustes del parámetro EFX Type (PATCH / Effects / General). Para obtener más detalles, vea “tipos de efectos EFX (Parámetro EFX)” (p.74).



<Fuente de Control>

Puede asignar hasta tres controladores (Ctl 1-3) a cada Patch y puede asignar los siguientes controladores como la Fuente de Control.

OFF: No se utiliza ningún Controlador.

SYS-CTRL1: El Controlador de Sistema 1

SYS-CTRL2: El Controlador de Sistema 2

MODULATION: La Modulación (controlador nº 1)

BREATH: Breath (controlador nº 2)

FOOT: Foot (controlador nº 4)

VOLUME: Nivel de Volumen (controlador nº 7)

PAN: Panorama (controlador nº 10)

EXPRESSION: Expresión (controlador nº 11)

PITCH BEND: Desplazamiento de la Afinación

AFTERTOUCH: Aftertouch

❋ Si desea utilizar un controlador común a todos los Patches o uno que no puede seleccionar aquí, primero seleccione SYS-CTRL1 o SYS CTRL2 como Fuente de Control y utilice los parámetros Sys-Ctrl1 (SYSTEM / Control / Control Assign) y Sys-Ctrl2 (SYSTEM / Control / Control Assign) para seleccionar el controlador

<Depth (Profundidad)>

Ajusta el grado del cambio que ocurrirá en los parámetros EFX al accionar el controlador. Los valores más altos proporcionan más cambio. Los valores negativos (-) invierten la dirección del cambio.

<Peak y Hold (Pico y Mantener)>

Los mensajes de Pedal normalmente contienen sólo mensajes de nota y no mensajes MIDI como los de modulación y de aftertouch. Esto hace que sea imposible ejecutar una frase, mantener sonando una nota (utilizando un pedal Hold) y, a la vez, aplicar aftertouch.

El XP-80 podrá mantener los cambios de los valores de los parámetros (valor máximo del cambio) aunque Ud. devuelva el controlador a su posición original después de que reciba mensajes de pedal.

EFX Ctrl 1 (Controlador EFX 1)

El parámetro Control Source especifica el parámetro EFX Ctrl 1 que el controlador controla. El parámetro Depth se utiliza para ajustar el grado de cambio en el parámetro EFX.

EFX Ctrl 2 (Controlador EFX 2)

El parámetro Control Source especifica el parámetro EFX Ctrl 2 que el controlador controla. El parámetro Depth se utiliza para ajustar el grado de cambio en el parámetro EFX.

EFX Ctrl Peak y Hold (Controlador EFX Peak y Hold)

Utilice el parámetro Peak y Hold para especificar la manera como se mantendrán los valores de los parámetros EFX al recibir mensajes de pedal.

OFF: Aunque se reciban mensajes Hold, no se mantienen los valores de los parámetros EFX.

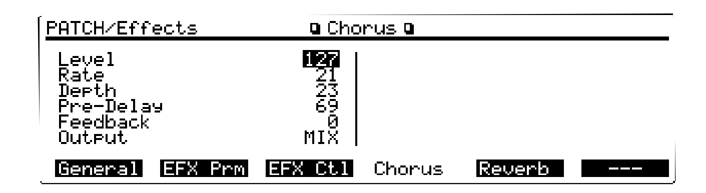
HOLD: Al recibir un mensaje Hold, se mantendrá el valor del parámetro EFX.

PEAK: Al recibir un mensaje de Pedal, se mantendrá el valor del parámetro EFX. No obstante, si se recibe un valor de parámetro más alto que el del actual, estando Hold todavía activado, se mantiene el nuevo valor.

* Al utilizar esta función, asegúrese de ajustar también el parámetro Hold-1 (PATCH / LFO y Ctl / Control Switch) en ON.
* Si selecciona HOLD para la función Peak y Hold, también debe ajustar el parámetro Hold (SYSTEM / Control / Control) al tipo de mensaje de pedal que desee controlar.
* Si selecciona PEAK para la función Peak y Hold, también debe ajustar el parámetro Peak (SYSTEM / Control / Control) al tipo de mensaje de pedal que desee controlar.

Pantalla Chorus

En esta pantalla Ud. puede ajustar los parámetros Chorus que determinan la manera como suena el chorus y como se envía.



Level (Nivel del Chorus)

Ajusta el nivel de volumen de sonido de chorus.

* Este ajuste también afecta al valor del parámetro Chorus Level (PATCH / Effects / General).

Rate (La Frecuencia del Chorus)

Este parámetro ajusta la frecuencia de la modulación del Chorus.

Depth (La Profundidad del Chorus)

Este parámetro ajusta la profundidad del Chorus.

Pre-Delay (El Pre-delay del Chorus)

Este parámetro determina el intervalo de tiempo que transcurrirá entre el momento en que se escucha el sonido original y el momento en que se escucha el sonido del Chorus. Los valores altos proporcionan un sonido más "espacioso".

Feedback (Nivel de la Regeneración del Chorus)

Este parámetro determina la cantidad de sonido de chorus que se vuelve a enviar (la regeneración) a la unidad de Chorus. Los valores más altos dan lugar a un efecto de Chorus más intenso..

Output (La Asignación del Envío del Chorus)

Este ajuste determina cómo el sonido de Chorus sale del jack MIX OUTPUT.

Se mezcla el sonido directo con el sonido del chorus y de la reverb antes del envío.

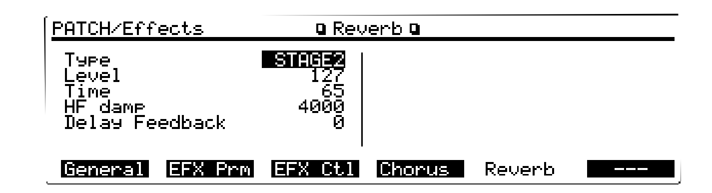
REVERB: Se mezcla el sonido directo con el sonido de la reverb y el sonido del chorus al que se aplica también reverb antes del envío.

MIX+REV: Se mezcla el sonido directo con el sonido del chorus, de la reverb y el sonido del chorus al que también se aplica reverb antes del envío.

* También puede efectuar este ajuste en la pantalla General (PATCH / Effects).

Pantalla Reverb

Se utiliza esta pantalla para efectuar los ajustes de la reverb como, por ejemplo, el tipo y el tiempo.



Type (El Tipo de Delay/Reverb)

Selecciona el tipo de reverb o delay.

ROOM1: Una Reverb corta y de alta densidad.

ROOM 2: Una Reverb corta y de baja densidad.

STAGE1: Una Reverb que contiene más últimas reverberaciones.

STAGE 2: Una Reverb con reflexiones tempranas pronunciadas.

HALL1: Una Reverb transparente.

HALL 2: Una Reverb compleja.

DELAY: Un delay estándar.

PAN-DLY: Un delay que desplaza los ecos hacia la izquierda y hacia la derecha.

Level (El Nivel de la Reverb/Delay)

Este parámetro ajusta el nivel de volumen del sonido de la Reverb (o del Delay).

* Este ajuste también afecta al valor del parámetro Reverb Level (PATCH / Effects / General).

Time (La Duración del Delay/ Reverb)

Este parámetro ajusta la duración del efecto de reverb ROOM1-HALL2. Si ha seleccionado DELAY o PAN-DLY, este parámetro ajusta el intervalo de tiempo que transcurre entre el inicio del sonido original y el inicio del sonido del delay.

HF Damp (Corte de Frecuencias Altas de la Reverb/Delay)

Este parámetro ajusta la frecuencia en la cual se corta la Reverb. Al ajustar la frecuencia más baja, se cortarán más cantidad de frecuencias altas, proporcionando un sonido más suave y una reverberación menos densa. Si no desea cortar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en BYPASS.

Delay Feedback (El Nivel de la Regeneración del Delay)

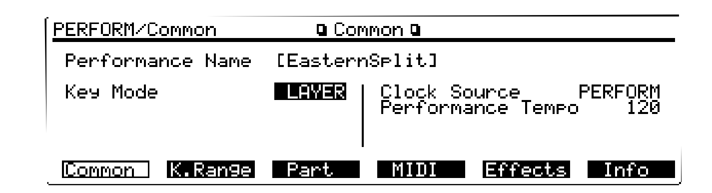
Si ha seleccionado DELAY o PAN-DLY, este parámetro ajusta la cantidad de sonido de delay que se vuelve a enviar a la unidad de Delay. Los valores más altos proporcionan más repeticiones del sonido de Delay.

Funciones de los parámetros de los Performances

Ajustes comunes al Performance íntegro (Common)

Pantalla Common

Esta pantalla se utiliza para ajustar los parámetros que no están incluidos en ningún otro grupo. Dichos parámetros incluyen Performance Name y Key Mode..



Performance Name (Nombre del Performance)

Puede utilizar hasta 12 caracteres alfanuméricos para dar nombre al Performance.

Key Mode (Modo de Tecla)

Este parámetro determina la manera como se hace sonar la fuente de sonido mediante el teclado del XP-80. El ajuste del parámetro Key Mode se muestra en la pantalla Play (PERFORM).

LAYER: En un Performance de tipo solapado, al interpretar en el teclado, sonarán todas las Partes cuyos parámetros Local Sw (PERFORM / MIDI / PART MIDI) estén activados. El ajuste del parámetro Local Sw (PERFORM / MIDI / PART MIDI) de cada Parte determina la transmisión al secuenciador de los mensajes MIDI procedentes del teclado.

El ajuste del parámetro Tx Switch (PERFORM / MIDI / PART MIDI) de cada Parte determina la transmisión a los aparatos MIDI externos de los mensajes MIDI procedentes del teclado.

SINGLE: En un Performance de tipo Simple, al interpretar en el teclado, sonará sólo la Parte especificada. Aunque los ajustes del parámetro Local Sw (PERFORM / MIDI / PART MIDI) de cada Parte estén desactivados, se enviarán al secuenciador interno y a los aparatos MIDI externos los mensajes MIDI procedentes del teclado.

❋ También puede alternar entre SINGLE y LAYER pulsando [LOCAL / TX / RX] para abrir la ventana LOCAL / TX / RX y pulsando [F5] (K. Mode).

❋ Si ha seleccionado LAYER e intenta hacer sonar Patches procedentes de todas las Partes, es probable que no suenen muchas voces simultáneas. Al solapar Patches, deberá tener en cuenta el número de voces disponibles y apagar las Partes innecesarias. Al efectuar ajustes de la gama de Tecla para cada Parte, podrá hacer sonar Partes diferentes en cada área diferente del teclado.

Clock Source (Fuente del Reloj del Performance)

Algunos parámetros permiten ajustar el valor del tiempo en términos de la duración de la nota en relación con el tempo especificado (tempo de referencia). Dichos parámetros incluyen los parámetros Rate (PATCH / LFO y Ctl / LFO1,2 Param), Time (PATCH / WG / Wave param) y algunos de los parámetros del EFX. Puede ajustar el tempo de referencia para cada Patch. Seleccione la fuente del tempo de la sincronización.

PERFORM: Sincroniza con el ajuste del Tempo del Performance.

SEQUENCER: Sincroniza con el reloj del tempo del secuenciador.

＊ El Reloj del Performance no transmite mensajes de reloj desde MIDI OUT.

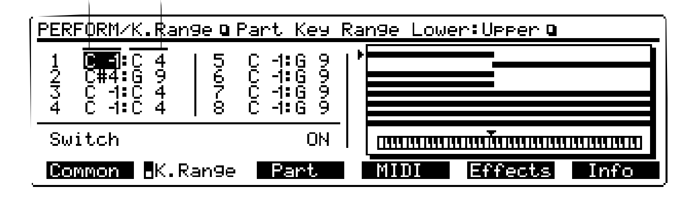
Performance Tempo (Tempo del Performance)

Ajusta el tempo del performance.

Ajustar la gama del teclado (K. Range)

Pantalla Part Key Range Lower:Upper

En esta pantalla puede especificar la gama de notas que puede utilizar para hacer sonar cada Parte. Puede utilizar esta función para que diferentes Partes suenen en diferentes áreas del teclado. La gama especificada se muestra de forma gráfica.

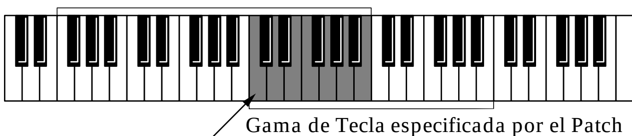


＊ La Pantalla Part Key Range Lower:Upper consiste en dos páginas: una página para las Partes 1-8 y, otra, para las Partes 9-16. Para cambiar de página, pulse [F2] (K. Range).

1 (Part 1 key range lower:upper)– 16 (Part 16 key range lower:upper)

Lower especifica la nota más grave que hace sonar cada Parte y Upper especifica la más aguda. La gama completa es de Do1 a Sol9.

＊ Si ha asignado ajustes del parámetro K. Range (PATCH / Common / Tone Key range) al Patch, sólo suenan las notas que quedan solapadas por los ajustes del parámetro Key Range (del Patch o Performance).



＊ No puede ajustar el parámetro Lower a un valor mayor del que dispone el parámetro Upper. Si lo hiciera por equivocación, ambos valores cambiarían a la vez. En este caso, vuelva a ajustar el valor.

＊ Si ha utilizado los botones [+OCT] / [-OCT] o el parámetro Transpose (SYSTEM / Setup / Setup) para transportar la afinación del teclado del XP-80, el área especificada por el parámetro Key Range también se desplaza.

Switch (Interruptor de la Gama de la Velocidad)

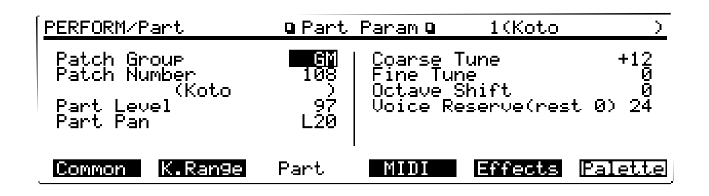
Especifica si se utiliza el ajuste de la gama de tecla o no. Se utiliza el ajuste de la gama de tecla si el parámetro Switch está ajustado en ON.

＊ También puede alternar entre On y OFF pulsando [LOCAL / TX / RX] para abrir la ventana LOCAL / TX / RX y después pulsando [F6] (K.Range).

Efectuar ajustes para cada Parte (Part)

Pantalla Part Param (Parámetros de Parte)

Esta pantalla sirve para seleccionar el Patch para cada Parte y ajustar el nivel de volumen y otros ajustes de la Parte.



Patch Group (Grupo de Patches)

Selecciona el grupo de Patches de cada Parte (o para la Parte 10, el Set de Percusión).

USER: Patches contenidos en la memoria de Usuario

PR-A-C: Patches contenidos en la memoria de Presets A-C

GM: Patches contenidos en la memoria Preset GM

XP-A-D: Patches contenidos en la Placa de Expansión de Onda A-D.

＊ Para que se muestre la lista de Patches (para la Parte 10, Sets de Percusión), pulse [SOUND LIST].

＊ No es posible seleccionar un grupo contenido en una placa que no esté instalada.

Patch Number (Número de Patch)

Selecciona el número de Patch asignado a cada Parte (o para la Parte 10, Set de Percusión).

＊ Para que se muestre la lista de Patches (para la Parte 10, Sets de Percusión), pulse [SOUND LIST].

Part Level

Ajusta el nivel de volumen para cada Parte. Utilice este parámetro para ajustar el equilibrio del nivel de volumen de las Partes.

Part Pan

Ajusta la posición estereofónica de la Parte. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

＊ Como el Patch también contiene los ajustes del Panorama, cada Patch se desplaza de su posición actual en el campo estereofónico según el ajuste efectuado aquí.

Coarse Tune (La afinación General de Parte)

Ajusta la afinación de la Parte por pasos de un semitono (-4 a +4 octavas). La afinación cambia en relación con la afinación del Patch especificada como "0".

Fine Tune (La afinación Precisa de Parte)

Ajusta la afinación de la Parte por pasos de un cent (1/100 de un semitono) (-50 a +50 cents).

Octave Shift (Desplazamiento de Octava)

Ajusta la afinación de cada Parte en pasos de una octava (-4 a +4 octavas). La afinación se desplaza en relación con la afinación del Patch especificada como "0".

Voice Reserve (Reserva de Voces)

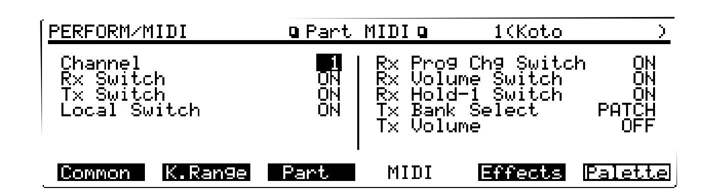
Este ajuste determina cuántas voces se reservan para cada Parte cuando se sobrepasan las 64 voces simultáneas permitidas.

* No es posible efectuar ajustes de la Reserva de Voces que causen que el total de las Partes sea mayor a 64 voces. Se muestra a la derecha del nombre del parámetro (rest), el número de voces restantes. Deberá tenerlo en cuenta al efectuar sus ajustes.

Efectuar ajustes MIDI para una Parte (MIDI)

Pantalla Part MIDI

Se utiliza esta pantalla para determinan la manera como cada Parte transmite y recibe mensajes MIDI.



Channel (canal MIDI)

Ajusta el canal MIDI para cada Parte.

* Si este parámetro está ajustado al mismo canal que el parámetro Perform Ctrl Ch (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 1), las selecciones efectuadas mediante Control Channel tienen prioridad. Al intentar utilizar mensajes de Cambio de Programa para seleccionar Patches, seleccionará Performances. Si desea seleccionar Patches, cambie el parámetro Perform Ctrl Ch (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 1) a otro ajuste.

Rx Switch (Interruptor de Recepción)

Especifica si cada una de las Partes recibe mensajes MIDI (ON) o no (OFF). Cuando este parámetro está ajustado en OFF, la Parte responde al teclado pero no al secuenciador interno ni tampoco a los aparatos MIDI externos. Normalmente, debe ajustar este parámetro en ON pero, si desea que no se reproduzca una Parte específica durante la reproducción, puede ajustarlo en OFF.

* Puede cambiar este ajuste utilizando el parámetro RX Switch localizado en la ventana Local/Tx/Rx.

Tx Switch (Interruptor de Transmisión)

Especifica si cada una de las Partes transmite mensajes MIDI desde la sección del controlador (ON) o no (OFF). Cuando este parámetro está ajustado en OFF, la Parte responde al teclado pero no se transmiten desde MIDI OUT datos de Performance (mensajes MIDI). Normalmente, debe ajustar este parámetro en ON pero, si desea que el XP-80 no controle fuentes de sonido externas, puede ajustarlo en OFF.

* Puede cambiar este ajuste utilizando el parámetro TX Switch localizado en la ventana Local/Tx/Rx.

Local Switch (Interruptor Local)

Especifica si, para cada Parte, se desconecta la fuente de sonido interna de la sección de control (ON) o no (OFF). Si está desactivado, el teclado no hace sonar la Parte. No obstante, los datos producidos por las ejecuciones efectuadas en el teclado (mensajes MIDI) se transmiten mediante MIDI OUT. Normalmente, debe ajustar este parámetro en ON pero, si desea que el XP-80 controle sólo fuentes de sonido externas, puede ajustarlo en OFF.

* Puede cambiar este ajuste utilizando el parámetro TX Switch localizado en la ventana Local/Tx/Rx.

Rx Prog Chg Switch (Interruptor de la Recepción de mensajes de cambio de programa)

Estos parámetros determinan si cada Parte recibe (ON) o no (OFF) mensajes MIDI.

Rx Volume Switch (Interruptor de recepción del nivel de volumen)

Si desea que la Parte reciba los mensajes MIDI de Volume, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

Rx Hold-1 Switch (El Interruptor Recibir Hold 1)

Si desea que la Parte reciba mensajes Hold 1, ajuste este parámetro en ON. Si no, ajústelo en OFF.

Tx Bank Select (El grupo Transmitir selección de banco)

Al seleccionar un Performance, el XP-80 normalmente transmitirá los números de la Selección de Banco del Performance y los números de Programa a los aparatos MIDI externos que están conectados a la unidad. Si ajusta el parámetro Tx Bank Select en GROUP 1-7, se transmiten simultáneamente el número de Programa del Patch o Set de Percusión asignados a cada Parte y el número de Selección de Banco que ha ajustado en la pantalla Bank Select Group (SYSTEM/MIDI). Esto permite cambiar simultáneamente de sonido en varios aparatos externos a la vez (pág. 179).

PATCH:Al seleccionar un Performance, sólo se transmitirán los mensajes de Selección de Banco y de Cambio de Programa de dicho Performance a los aparatos MIDI externos conectados a la unidad.

GROUP1: Al seleccionar un Performance, el número de Programa del Patch o Set de Percusión asignado a cada parte y los valores ajustados en los parámetros <Grp 1> Bank LSB y Bank MSB (SYSTEM/MIDI/Bank Select Group) se transmitirán a los aparatos MIDI externos junto con los números de Selección de Banco del Performance y Programa.

GROUP 2: Este ajuste funciona de la misma manera que el del GROUP 1 pero, en vez de transmitir los valores del <Grp 1>, se transmitirán los valores de los parámetros <Grp2> Bank LSB y Bank MSB (SYSTEM/MIDI/Bank Select Group).

GROUP 3: Este ajuste funciona de la misma manera que el del GROUP 1 pero, en vez de transmitir los valores del <Grp 1>, se transmitirán los valores de los parámetros <Grp3> Bank LSB y Bank MSB (SYSTEM/MIDI/Bank Select Group).

GROUP 4: Este ajuste funciona de la misma manera que el del GROUP 1 pero, en vez de transmitir los valores del <Grp 1>, se transmitirán los valores de los parámetros <Grp4> Bank LSB y Bank MSB (SYSTEM/MIDI/Bank Select Group).

GROUP 5: Este ajuste funciona de la misma manera que el del GROUP 1 pero, en vez de transmitir los valores del <Grp 1>, se transmitirán los valores de los parámetros <Grp5> Bank LSB y Bank MSB (SYSTEM / MIDI / Bank Select Group).

GROUP 6: Este ajuste funciona de la misma manera que el del GROUP 1 pero, en vez de transmitir los valores del <Grp 1>, se transmitirán los valores de los parámetros <Grp6> Bank LSB y Bank MSB (SYSTEM / MIDI / Bank Select Group).

GROUP 7: Este ajuste funciona de la misma manera que el del GROUP 1 pero, en vez de transmitir los valores del <Grp 1>, se transmitirán los valores de los parámetros <Grp7> Bank LSB y Bank MSB (SYSTEM / MIDI / Bank Select Group).

⁕ Si selecciona un Performance de tipo Simple, este ajuste se ignora.

⁕ Al ajustar cualquiera de los ajustes GRUPO 1-7, el número de Programa del Patch o Set de Percusión asignado a cada Parte y el número de Selección de Banco ajustado en la pantalla Bank Select Group (SYSTEM / MIDI) no se grabarán en el secuenciador interno del XP-80. Si ajusta el parámetro Tx Switch en OFF, el número de Programa del Patch o Set de Percusión asignado a cada Parte y el número de Selección de Banco ajustado en la pantalla Bank Select Group (SYSTEM / MIDI) no se transmitirán a los aparatos MIDI externos.

⁕ Al ajustar cualquiera de los ajustes GRUPO 1-7, el número de Programa del Patch o Set de Percusión asignado a cada Parte y el número de Selección de Banco ajustado en la pantalla Bank Select Group (SYSTEM / MIDI) se transmitirán en el canal MIDI de la Parte.

Tx Volumen (Transmitir Volumen)

Si, al seleccionar un Performance, desea enviar los mensajes de Nivel de Volumen de cada Parte, debe especificar aquí el nivel de volumen deseado. Si no desea enviar mensajes de Nivel de Volumen, ajuste este parámetro en OFF.

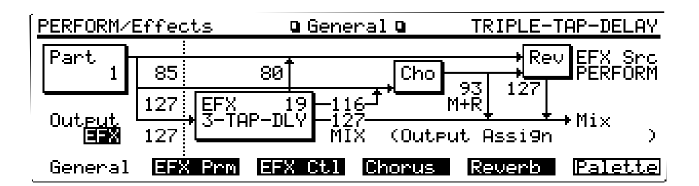
Ajustar los efectos en un Performance (Effects)

La configuraciones de los parámetros Effects son casi idénticas para un Performance como para un Patch. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Ajustar los efectos en un Patch" (pág. 60). Aquí sólo explicamos los parámetros de los efectos que son diferentes de los de un Patch.

⁕ Al ajustar efectos en un Performance, siga el procedimiento explicado en "Configurar efectos" (pág. 60) substituyendo la palabra Tone por Parte.

Pantalla General (General de Efectos)

Utilice esta pantalla para ajustar la manera como se conectan los efectos. Los parámetros mostrados en esta pantalla son diferentes de los de los ajustes del parámetro Output Assign.



Output Assign (La Asignación de la Salida)

MIX: El sonido directo se envía al jack MIX OUTPUT. Si ha seleccionado Chorus y / o Reverb, se envían estos efectos junto con el sonido directo.

EFX: El sonido directo se envía al EFX. Una vez pasado por EFX, se envía el sonido al destino especificado por el parámetro EFX OUTPUT Assign.

DIR: Se envía el sonido que pasa por el EFX al jack DIRECT OUTPUT. Si ha seleccionado Chorus y / o Reverb, este ajuste no afecta al sonido.

PAT: Se envía el sonido directo tal como especifica el parámetro Output Assign del Patch asignado a cada Parte. Los ajustes de los parámetros Output Assign, Mix / EFX Send Level, Chorus Send Level y Reverb Send Level de la Parte se multiplican por el valor de los mismos ajustes del Patch.

Reverb Send Level (Nivel de Envío de la Reverb)

Ajusta la intensidad de la Reverb para cada Tone.

⁕ Si ha seleccionado DIR en el parámetro Output Assign, este ajuste no proporciona ningún efecto debido a que no se aplica reverb al sonido.

Chorus Send Level (Nivel de Envío del Chorus)

Ajusta la cantidad del chorus para cada Parte.

⁕ Si ha seleccionado DIR en el parámetro Output Assign, este ajuste no proporciona ningún efecto debido a que no se aplica chorus al sonido.

Mix/EFX Send Level (Nivel de Envío de la Mezcla/EFX)

Ajusta el nivel de volumen de cada Parte.

Si ha seleccionado EFX en el parámetro Output Assign, los valores más altos aumentan el volumen del sonido del EFX. Con MIX o DIRECT, los valores más altos aumentan el volumen del sonido directo.

EFX Scr (Fuente del EFX)

Selecciona los ajustes del parámetro EFX utilizados por el Performance. Si desea aplicar los ajustes del parámetro EFX del Performance al Performance íntegro, seleccione PERFORM. Para utilizar los ajustes del parámetro EFX del Patch asignado a una de la Partes, seleccione el número de dicha Parte.

⁕ No puede seleccionar la Parte 10 (Set de Percusión) debido a que no contiene ajustes de efectos. Si ha seleccionado cualquiera de las PARTES 1-9 ó 11-16, la pantalla muestra los ajustes de los efectos del Patch asignados a dicha Parte y allí puede modificarlos. Para conservar los ajustes modificados del EFX, vuelva a escribirlos en los ajustes del Patch.

....

<Utilizar el balance de los niveles de volumen de los Tones (los diversos niveles de los cuatro Tones) del Patch contenido en una Parte>

Ajuste el parámetro Output Assign en PAT.

Esto permite ajustar los parámetros Mix / EFX Send Level, Chorus Send Level y Reverb Send Level de la Parte y mantener la relación de los ajustes de los Tones.

<Utilizar los ajustes del parámetro Patch EFX en el Performance>

Ajuste el parámetro Output Assign en PAT y el parámetro EFX Src al número de la Parte al cual el Patch deseado está asignado (PART 1-9, 11-16).

Los ajustes del parámetro EFX del Patch asignado a la Parte seleccionada se aplican al Performance íntegro.

....

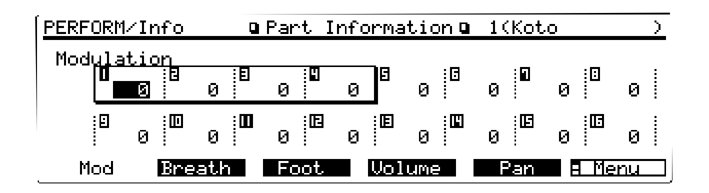
Confirmar la información MIDI contenida en cada Parte (Info)

❋ Si el Arpegiador está activado, al cerrar la ventana Arpeggio contenida en la pantalla Play (PERFORM), la función que se utiliza para volver a abrir la ventana quedará asignada a [F6]. Para activar la pantalla Part Information, mantenga pulsado [SHIFT] mientras pulsa [F6].

La pantalla Part Información

En esta pantalla Ud. puede confirmar el estado de la recepción de los diversos mensajes MIDI para todas las 16 Partes a la vez, lo cual es cómodo si desea averiguar si la fuente de sonido está recibiendo correctamente los mensajes procedentes del teclado, secuenciador o controladores MIDI externos.

❋ Para volver a ajustar los valores mostrados en la pantalla Part Información a los valores estándar, mantenga pulsado [SHIFT] mientras pulsa [EXIT].



La pantalla Part Information consiste en tres menús. Una vez seleccionado el menú deseado pulsando [F6] (Menu), pulse [F1]-[F5] para activar la página correspondiente a cada mensaje MIDI.

MODULATION: [F1] (Modulación)

BREATH: [F2] (Breath)

FOOT: [F3] (Foot)

VOLUME: [F4] (Nivel de Volumen)

PAN: [F5] (Panorama)

EXPRESSION: [F1] (Expresión)

HOLD -1: [F2] (Hold)

PITCH BEND: [F3] (Desplazamiento de la Afinación)

AFTERTOUCH: [F4] (Aftertouch)

VOCES: [F5] (Número de Voces)

SYS-CTRL1: [F1] (Controlador de Sistema 1

El mensaje MIDI especificado por el parámetro Sys-Ctrl 1 (SYSTEM / Control / Control Assign)

System Control 2:[F2] (Controlador de Sistema 2)

El mensaje MIDI especificado por el parámetro Sys-Ctrl 2 (SYSTEM / Control / Control Assign)

....

<Transmisión de mensajes MIDI>

Al modificar el valor mostrado en la pantalla Part Information (excepto el valor de Voice), el mensaje MIDI del valor modificado se transmitirá simultáneamente a la Parte actual y al secuenciador del XP-80 o a los aparatos MIDI externos que dispongan del mismo canal MIDI de que disponga dicha Parte.

Si ha seleccionado un Performance de tipo Solapado y ha ajustado el parámetro Tx Switch (PERFORM / MIDI / Part MIDI) en OFF, dicho mensaje MIDI no se transmite a los aparatos MIDI externos.

<Transmitir mensajes MIDI utilizando la Paleta de Sonidos>

Con los cuatro deslizadores del Paleta de Sonbido, puede transmitir cada mensaje MIDI de Modulación mediante el Sistema de Control 2 a la Parte actual., al secuenciador interno y a los aparatos MIDI externos. Esto permite utilizar la Paleta de Sonidos como mezclador.

<Procedimiento>

❶ Active la pantalla Part Information correspondiente al mensaje MIDI que desee transmitir.

❷ Pulse [◀] o [▶] para desplazar el cursor hasta la Parte cuyo valor desee modificar..

Puede ajustar los valores de las Partes enmarcadas por un cuadro utilizando los deslizadores.

Si ha seleccionado cualquiera de la Partes 1-4, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 ajustan las Partes 1, 2, 3 y 4, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de la Partes 5-8, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 ajustan las Partes 5, 6, 7 y 8, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de la Partes 9-12, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 ajustan las Partes 9, 10, 11 y 12, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de la Partes 13-16, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 ajustan las Partes 13, 14, 15 y 16, respectivamente.

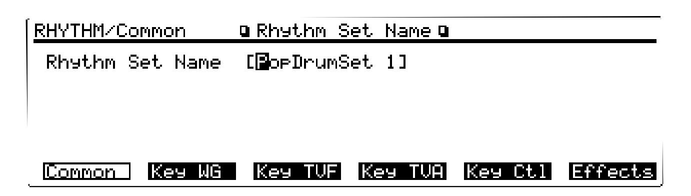
❸ Desplace cada deslizador para ajustar el valor respectivo.

....

Funciones de los parámetros de los Sets de Percusión

Dar nombre a un Set de Percusión (Common)

Pantalla Ryhthm Set Name



Rhythm Set Name

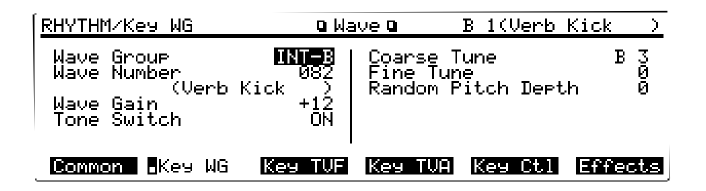
Puede asignar al Patch un nombre de hasta 12 caracteres alfanuméricos.

Modificar la forma de onda y la afinación de un Tone de Percusión (WG)

❋ El grupo Key WG consiste en las páginas Wave y Pitch. Para alternar entre ellas, pulse [F2] (Key WG).

Pantalla Wave

Seleccione la forma de onda básica de la fuente del sonido del Tone de Percusión y modifíquela o ajuste la afinación..



Wave Group

Selecciona el grupo de las formas de onda.

INT A–B: Una forma de onda guardada en la memoria interna.

EXP A-D: Una forma de onda guardada en la Placa de Ampliación de Onda instalada en los slots EXP A-D.

❋ Para hacer que se muestre la lista de las formas de onda, pulse [SOUND LIST].

❋ No puede seleccionar un grupo de formas de onda contenido en una Placa de Ampliación de Onda si ésta no está instalada en la unidad.

Wave Number

Selecciona la forma de onda básica del Tone. Se muestra el nombre de la onda entre paréntesis ( ).

❋ Para hacer que se muestre la lista de las formas de onda, pulse [SOUND LIST].

Wave Gain

Ajusta la ganancia de la onda. La gama disponible es de -6 a +12 dB por pasos de 6dB. Un aumento de 6 dB dobla la ganancia.

Tone Switch

Si desea utilizar un Tone de Percusión específico, active este parámetro. Si no, ajústelo en OFF.

Coarse Tune

Este parámetro ajusta la afinación del Tone de Percusión por pasos de un semitono (-4 a +4 octavas).

Fine Tune

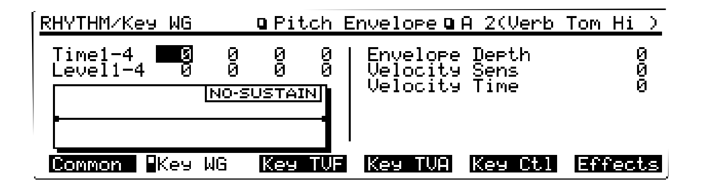
Este parámetro ajusta la afinación por incrementos de un cent (-50 a + 50 cents).

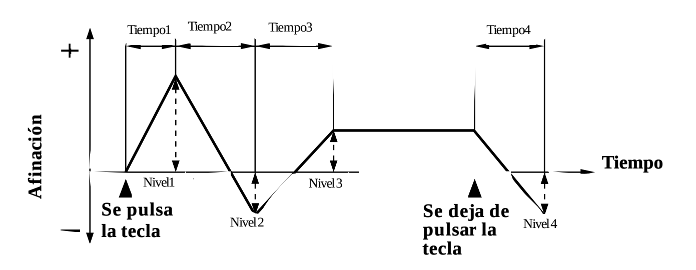
Random Pitch Depth

Si desea que, cada vez que pulse la tecla, la afinación cambie de forma aleatoria, ajuste aquí la cantidad de cambio que desea (en cents). Si no l0 desea, ajuste este parámetro a "0".

Pantalla Pitch Envelope

Aquí puede ajustar la Envolvente de la Afinación (la manera como la afinación cambia en relación con el tiempo transcurrido) en relación con la dinámica de la ejecución en el teclado





Time 1-4 (Tiempo de la Envolvente de la Afinación 1-4)

Ajusta el Tiempo de la Envolvente de la Afinación (Time 1-4). Los ajustes más altos aumentan la duración del cambio en la afinación desde un punto a otro (por ejemplo, el tiempo necesario para que la afinación cambie del Nivel 1 al Nivel 2 en el parámetro Time 2).

Level 1-4 (Nivel de la Envolvente de la Afinación 1-4)

Ajusta el Nivel de la Envolvente de la Afinación (Level 1-4) para determinar la afinación de cada punto en relación con la afinación de referencia (la afinación ajustada en los parámetros Coarse Tune y Fine Tune). Los valores positivos (+) suben la afinación más que la afinación de referencia y los negativos (-), lo bajan más.

Envelope Depth (La Profundidad de la Envolvente de la Afinación)

Este parámetro ajusta la cantidad de Envolvente de la Afinación. Los valores más altos producen más cambio. Los valores negativos (-) invierten la dirección de la envolvente.

Velocity Sens (La Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente de la Afinación)

Si desea que los cambios en la fuerza empleada al interpretar en el teclado (la velocidad) afecten a la envolvente de la afinación, ajuste este parámetro. Con los valores positivos (+), al pulsar la tecla con más fuerza, la cantidad de la envolvente de la afinación será mayor. Con los valores negativos (-), al pulsar la tecla con más fuerza, la cantidad de la envolvente de la afinación será menor.

Velocity Time (La Sensibilidad del Tiempo de la Velocidad)

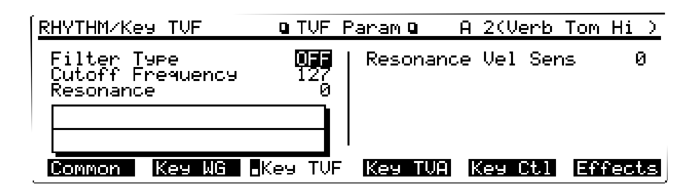
Si desea que la dinámica (la velocidad) de sus ejecuciones en el teclado afecte al tiempo de la envolvente de la afinación, utilice este parámetro. Cuando el valor es positivo (+), la velocidad de tecla mayor produce un cambio más rápido en el valor del Time1. Cuando el valor es negativo (-), el cambio es más lento.

Modificar el timbre del Tone de Percusión mediante un filtro (Key TVF)

* El grupo Key TVF contiene las páginas TVF Param y TVF Envelope. Para alternar entre las dos, pulse [F3] (Key TVF).

Pantalla TVF Param (Parámetros del TVF)

Esta pantalla permite ajustar el parámetro TVF (Filtro de los Variantes del Tiempo). Puede modificar un Tone de Percusión modificando el brillo o el cuerpo del sonido. Las características de las frecuencias del filtro se muestran de forma gráfica en la pantalla.



Filter Type

Selecciona el tipo de filtro. Un filtro atenúa una frecuencia específica para modificar el brillo o el cuerpo del sonido.

OFF: no se utiliza ningún filtro.

LPF (Filtro Pasa Bajos): Elimina las frecuencias más altas que la frecuencia de corte haciendo que el sonido sea más redondo. Éste es el filtro que se suele utilizar más a menudo con sintetizadores.

BPF (Filtro Pasa Bandas): Permite que permanezcan sólo los componentes localizados cerca de la frecuencia de corte. Es especialmente efectivo para crear sonidos con características pronunciadas.

HPF (Filtro Pasa Altos): Elimina las frecuencias más bajas que la frecuencia de corte. Es especialmente efectivo para crear sonidos percusivos con frecuencias altas realzadas.

PKG (Filtro de Picos): Realza las frecuencias localizadas cerca de la frecuencia de corte. Puede utilizarlo para crear efectos de "wah-wah" utilizando el LFO para modificar cíclicamente la frecuencia de corte (pág. 58).

Cutoff Frequency (Frecuencia de corte)

Ajusta la frecuencia en que el filtro empieza a afectar a los componentes de las frecuencias de la forma de onda.

Si selecciona LPF para el parámetro Filter Type, los ajustes más bajos de la Frecuencia de Corte reducen los armónicos altos creando un sonido más redondo. Los ajustes más altos proporcionan un sonido más brillante.

Si selecciona BPF, los componentes armónicos cambian según el ajuste de la Frecuencia de Corte. Si utiliza este parámetro de forma eficaz, puede crear sonidos realmente distintivos.

Si selecciona HPF, los ajustes más altos de la Frecuencia de Corte reducen los armonios bajos para realzar sólo los componentes brillantes del sonido.

Si selecciona PKG, los armónicos que se realzan varían según el ajuste de la Frecuencia de Corte.

Resonance (Resonancia)

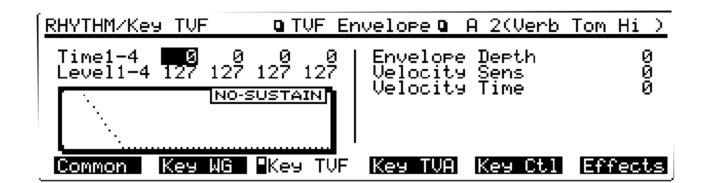
Realza las frecuencias localizadas cerca del área de la Frecuencia de Corte. Si ajusta este valor a un valor excesivo, puede dar lugar a oscilaciones y distorsiones del sonido.

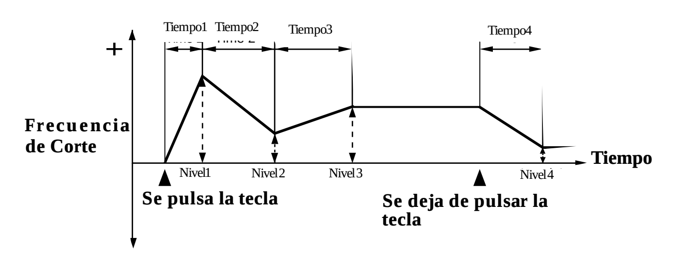
Resonance Vel Sens (Sensibilidad de la Velocidad de la Resonancia)

Utilice este parámetro si desea que la velocidad afecta al parámetro Resonance. Si desea que, cuanto mayor sea la velocidad del teclado, mayores sean los cambios en la Resonancia, utilice valores positivos (+). Para obtener menos cambios en la Resonancia, utilice valores negativos(-).

Pantalla TVF Envelope

Aquí puede ajustar la Envolvente del TVF (la manera como la frecuencia de corte cambia en relación con el tiempo transcurrido). La Envolvente del TVF se muestra de forma gráfica.





Time 1-4 (Tiempo de la Envolvente del TVF 1-4)

Ajusta el Tiempo de la Envolvente del TVF (Time 1-4). Los ajustes más altos aumentan el tiempo durante el cual la frecuencia de corte cambia desde un punto a otro (por ejemplo, el tiempo necesario para que la frecuencia de corte cambie del Nivel 1 al Nivel 2 en el parámetro Time 2).

Level 1-4 (Nivel de la Envolvente del TVF 1-4)

Ajusta el Nivel de la Envolvente del TVF (Level 1-4) para determinar la frecuencia de corte de cada punto en relación con el valor especificado del parámetro Cutoff Frequency.

Envelope Depth (La Profundidad de la Envolvente del TVF)

Este parámetro ajusta la cantidad de Envolvente del TVF. Los valores más altos producen más cambio. Los valores negativos (-) invierten la dirección de la envolvente.

Velocity Sens (La Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente de la Afinación)

Si desea que los cambios en la fuerza empleada al interpretar en el teclado (la velocidad) afecten a la envolvente del TVF, ajuste este parámetro. Con los valores positivos (+), al pulsar la tecla con más fuerza, la cantidad de la envolvente del TVF será mayor. Con los valores negativos (-), al pulsar la tecla con más fuerza, la cantidad de la envolvente del TVF será menor.

Velocity Time (La Sensibilidad del Tiempo de la Velocidad de la Envolvente del TVF)

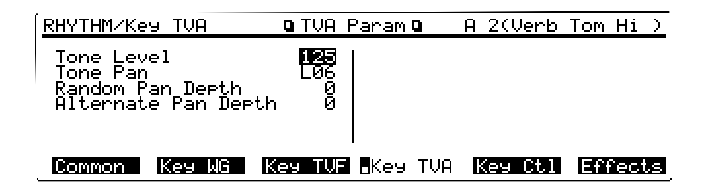
Si desea que la dinámica (la velocidad) de sus ejecuciones en el teclado afecte al tiempo de la envolvente del TVF, utilice este parámetro. Cuando el valor es positivo (+), la velocidad de tecla mayor produce un cambio más rápido en el valor del parámetro Time. Cuando el valor es negativo (-), el cambio es más lento.

Modificar el nivel de volumen del Tone de Percusión (TVA)

* El grupo Key TVA contiene las páginas TVA Param y TVA Envelope. Para alternar entre las dos, pulse [F4] (Key TVA).

Pantalla TVA Param (Parámetros del TVA)

Se utiliza esta pantalla para ajustar el nivel de volumen de cada Tone mediante el TVA (Amplificador del Variante del Tiempo).



Tone Level (Nivel del Tone de Percusión)

Este parámetro ajusta el nivel de volumen básico de los Tones de Percusión. Se utiliza principalmente para equilibrar el nivel de volumen entre los Tones de Percusión.

Tone Pan (Panorama del Tone de Percusión)

Este parámetro ajusta el Panorama (la posición en el campo estereofónico) de los Tones de Percusión. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Random Pan Depth (La Profundidad Aleatoria del Panorama)

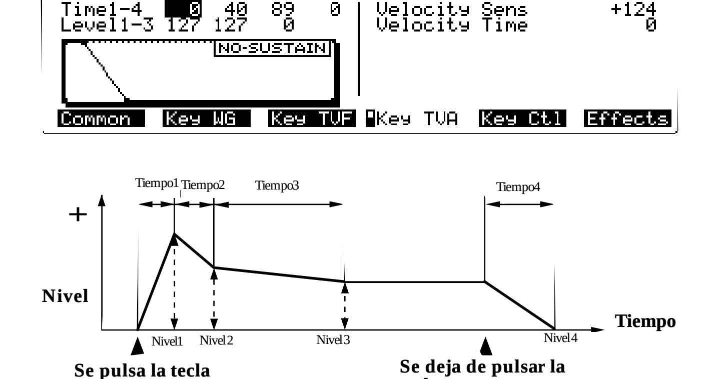
Se utiliza este parámetro para hacer que, cada vez que toque una tecla, el Panorama cambie de forma aleatoria. Los valores más altos proporcionan una gama de cambio más amplia.

Alternate Pan Depth (La Profundidad Alternante del Panorama)

Se utiliza este parámetro para hacer que, cada vez que toque una tecla, el Panorama alterne entre la posición izquierda y la derecha. Los valores más altos proporcionan una gama de cambio más amplio. Puede ajustar valores para la posición Izquierda o la posición Derecha. Según el ajuste, el movimiento del sonido en el campo estereofónico será de izquierda a derecha o viceversa. Si desea que se alternen las posiciones panorámicas de dos Tones de Percusión, ajústelos a posiciones opuestas (una a la derecha y otra a la izquierda).

Pantalla TVA Envelope

Aquí puede ajustar la Envolvente del TVA (la manera como el nivel del TVA cambia en relación con el tiempo transcurrido). La Envolvente del TVA se muestra de forma gráfica.



Time 1-4 (Tiempo de la Envolvente del TVA 1-4)

Ajusta el Tiempo de la Envolvente del TVA (Time 1-4). Los ajustes más altos aumentan el tiempo durante el cual el nivel de volumen cambia desde un punto a otro (por ejemplo, el tiempo necesario para que el nivel de volumen cambie del Nivel 1 al Nivel 2 en el parámetro Time 2).

Level 1-3 (Nivel de la Envolvente del TVA 1-3)

Ajusta el Nivel de la Envolvente del TVA (Level 1-3) para determinar el nivel de volumen de cada punto en relación con el nivel de volumen de referencia (el valor especificado del Tone Level).

Velocity Sens (La Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente del TVA)

Si desea que los cambios en la fuerza empleada al interpretar en el teclado (la velocidad) afecten a la envolvente del TVA, ajuste este parámetro. Con los valores positivos (+), al pulsar la tecla con más fuerza, la cantidad de la envolvente del TVA será mayor. Con los valores negativos (-), al pulsar la tecla con más fuerza, la cantidad de la envolvente del TVA será menor.

Velocity Time (La Sensibilidad del Tiempo de la Velocidad de la Envolvente del TVA)

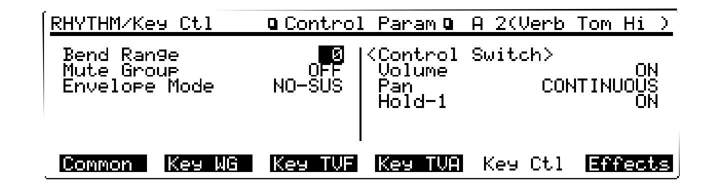
Si desea que la dinámica (la velocidad) de sus ejecuciones en el teclado afecte al parámetro Time de la Envolvente del TVA, utilice este parámetro. Cuando el valor es positivo (+), la velocidad de tecla mayor produce un cambio más rápido en el valor del parámetro Time.

Cuando el valor es negativo (-), cuanto mayor sea la velocidad del teclado, más se aumentará (el valor del Tiempo.

Controlar la manera como suena el Tone de Percusión mediante controladores (Key Ctrl)

Pantalla Control Param (Parámetros de Control)

En esta pantalla puede asignar funciones a los controladores del XP-80 y determinar cómo cada tecla sonará.



Bend Range (Gama del Bender)

Especifica el grado de cambio de la afinación (por semitonos) cuando se desplaza la palanca del Bender (-1 a +1 octava).

Mute Group (Enmudecer Grupo)

La función Mute Group permite evitar que los Tones de Percusión que disponen de los mismos ajustes suenen simultáneamente. Tomamos como ejemplo un set de percusión acústico. Un charles abierto y un charles cerrado no pueden sonar al mismo tiempo. Para simular este hecho en el XP-80, ajuste cada sonido de charles al mismo número "Mute Group".

Puede utilizar hasta 31 Mute Groups. Si no desea enmudecer notas, ajústelos en OFF.

Envelope Mode (Modo Envolvente)

Normalmente al seleccionar una onda de tipo bucle (pág. 42), el sonido seguirá sonando hasta que deje de pulsar la tecla. Seleccione NO-SUS si desea que, sin dejar de pulsar la tecla, la caída del sonido sea natural.

❋ Si selecciona una onda de tipo un paso, aunque ajuste este parámetro en SUSTAIN, no se mantendrá sonando el sonido.

Volume (El Interruptor Control de Nivel de Volumen)

Si desea que se reciban los mensajes MIDI de Volume, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

Pan (El Interruptor Control del Panorama)

Este parámetro determina la manera cómo se reciben los mensajes de Panorama.

OFF: No se reciben.

CONTINUOUS: Al recibir un mensaje de panorama, cambiará la posición de la nota especificada en el campo estereofónico.

KEY-ON: La posición estereofónica de la nota especificada cambiará al interpretar la próxima nota. No obstante, aunque se reciba un nuevo mensaje de Panorama mientras ya esté sonando una nota, no habrá ningún cambio en la posición del sonido en el campo estereofónico hasta que se toque una nueva tecla.

Hold-1 (El Interruptor de recepción de Hold 1)

Si desea que cada Tone reciba los mensajes de Hold 1, ACTIVE este parámetro. Si no, DESACTIVELO.

❋ Si selecciona NO-SUS para el parámetro Envelope Mode, el parámetro Hold-1 no afecta al sonido.

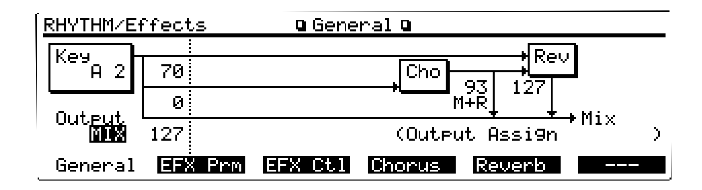
Ajustar los efectos para los Sets de Percusión (Effects)

Estando en Modo Set de Percusión sólo puede seleccionar la Parte 10 del Performance y, por lo tanto, se aplican los ajustes de los efectos del Performance seleccionado. No obstante, puede especificar los siguientes parámetros para cada nota (Tone de Percusión).

❋ Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Ajustar los efectos de un Patch" (pág. 60) o "Ajustar los efectos de un Performance" (pág. 68).

❋ Estando activado el Arpegiador, al cerrar la ventana Arpeggio en la pantalla Play (PATCH), asignará la función de volver a abrir la ventana Arpeggio al botón [F6]. Para ajustar los parámetros de los efectos, mantenga pulsado [SHIFT] mientras pulsa [F6] activando así la pantalla correspondiente.

Pantalla General (General de Efectos)



Output Assign (La Asignación de la Salida)

Especifica la manera cómo se envía cada Tone de Percusión.

MIX: El sonido directo se envía al jack MIX OUTPUT. Si ha seleccionado Chorus y/o Reverb, se envían estos efectos junto con el sonido directo.

EFX: El sonido directo se envía al EFX. Una vez pasado por EFX, se envía el sonido al destino especificado por el parámetro EFX OUTPUT Assign.

DIR: Se envía el sonido que pasa por el EFX al jack DIRECT OUTPUT. Si ha seleccionado Chorus y/o Reverb, este ajuste no afecta al sonido.

Mix/EFX Send Level (Nivel de Envío de la Mezcla/EFX)

Ajusta el nivel de volumen de cada Parte.

Si ha seleccionado EFX en el parámetro Output Assign, los valores más altos aumentan el volumen del sonido del EFX. Con MIX o DIRECT, los valores más altos aumentan el volumen del sonido directo.

Chorus Send Level (Nivel de Envío del Chorus)

Ajusta la cantidad del chorus para cada Tone de Percusión.

❋ Si ha seleccionado DIR en el parámetro Output Assign, este ajuste no proporciona ningún efecto debido a que no se aplica chorus al sonido.

Reverb Send Level (Nivel de Envío de la Reverb)

Ajusta la intensidad de la Reverb para cada Tone de Percusión.

❋ Si ha seleccionado DIR en el parámetro Output Assign, este ajuste no proporciona ningún efecto debido a que no se aplica reverb al sonido.

ELos tipos de efectos EFX (Parámetros de los efectos EFX)

El EFX proporciona 40 tipos de efectos. Algunos de ellos consisten en dos efectos diferentes conectados en serie o en paralelo.

Seleccione el tipo de EFX deseado utilizando el parámetro EFX Type mostrado en la pantalla General y ajuste el parámetro EFX deseado en la pantalla EFX Param.

EFX Type name

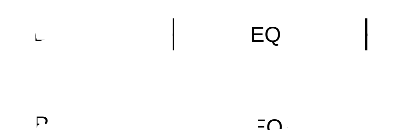
```
PATCH/Effects        EFX Param        STEREO-EQ
Low Freq         200 | P1 Gain            0
Low Gain           0 | P2 Freq         1000
High Freq       4000 | P2 Q             1.0
High Gain          0 | P2 Gain            0
P1 Freq         1000 | Level            127
P1 Q             1.0 |
General  EFX Prm  EFX Ctl  Chorus  Reverb  ---
```

⁕ Puede controlar mediante un controlador específico los Parámetros señalados con un sostenido (#). Los ajustes en las pantallas Control EFX de Patch y de Performance (PATCH/EFFECTS) (PERFORM/EFFECTS) determinan la manera de controlar los parámetros señalados con un sostenido

Puede ajustar para cada Patch o Performance las fuentes de control de los EFX.

1: STEREO-EQ (Ecualizador Estereofónico)

Este es un ecualizador de cuatro bandas (graves, medios x 2, agudos).



LowFreq (Frecuencias Graves)

Seleccione la frecuencia de la gama de graves (200 Hz/400 Hz.)

LowGain (Ganancia de Graves)

Ajuste la ganancia de las frecuencias graves.

HighFreq (Frecuencias Agudas)

Seleccione la frecuencia de la gama de agudos (4000 Hz/8000 Hz.)

HighGain (Ganancia de Agudos)

Ajuste la ganancia de las frecuencias agudas.

P1 Freq (Frecuencia de Pico 1)

Ajuste la frecuencia del Pico 1 (gama de medios)

P1 Q (Pico 1 Q)

Este parámetro ajusta la anchura de banda del área cercana a la Frecuencia del Pico 1 afectada por el ajuste de la Ganancia. Los valores más altos del Q proporcionan un área más estrecha.

P1 Gain (Ganancia del Pico 1)

Ajuste la ganancia para el área especificada por la Frecuencia del Pico 1 y por los ajustes del Q.

P2 Freq (Frecuencia de Pico 2)

Ajuste la frecuencia del Pico 2 (gama de medios)

P2 Q (Pico 2 Q)

Este parámetro ajusta la anchura de banda del área cercana a la Frecuencia del Pico 2 afectada por el ajuste de la Ganancia. Los valores más altos del Q proporcionan un área más estrecha.

P2 Gain (Ganancia del Pico 2)

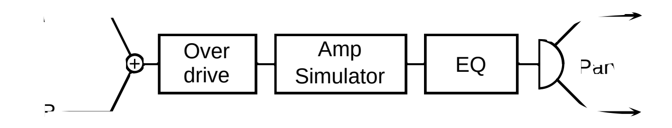
Ajuste la ganancia para el área especificada por la Frecuencia del Pico 2 y por los ajustes del Q.

Level (Nivel de la Salida)#

Ajuste el nivel de la salida.

2: OVERDRIVE

Este efecto crea una distorsión similar a la producida por los amplificadores de válvulas.



Drive

Ajuste la cantidad de distorsión. El nivel de volumen cambia en relación con la cantidad de distorsión aplicada.

Amp Type (Tipo de Simulador de Amplificador)

Seleccione un tipo de amplificador de guitarra.

SMALL: un amplificador pequeño

BUILT-IN: amplificador de tipo incorporado

2-STACK: amplificador grande de tipo "stack" doble

3-STACK: amplificador grande de tipo "stack" triple

LowGain (Ganancia de Graves)

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias graves.

Hi Gain (Ganancia de Agudos)

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Pan (Panorama de la Salida)#

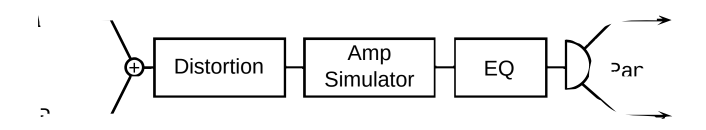
Ajuste la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la salida.

3: DISTORTION

Este efecto produce una saturación más intensa que la de Overdrive.



Drive #

Ajuste la cantidad de distorsión. El nivel de volumen cambia en relación con la cantidad de distorsión aplicada.

Amp Type (Tipo de Simulador de Amplificador)

Seleccione un tipo de amplificador de guitarra.

SMALL: amplificador pequeño

BUILT-IN: amplificador de tipo incorporado

2-STACK: amplificador grande de tipo "stack" doble

3-STACK: amplificador grande de tipo "stack" triple

LowGain (Ganancia de Graves)

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias graves.

Hi Gain (Ganancia de Agudos)

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Pan (Panorama de la Salida)#

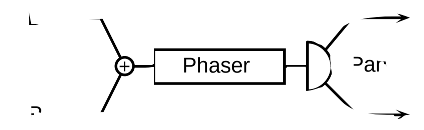
Ajuste la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la salida.

4: PHASER

Un phaser añade el sonido de Phaser al sonido original y, así, produce una modulación que crea espaciosidad y profundidad.



Manual #

Ajuste la frecuencia básica desde la cual se modula el sonido.

Rate #

Ajuste la frecuencia (el intervalo de tiempo) de la modulación.

Depth

Ajuste la profundidad de la modulación.

Resonance

Ajuste la cantidad de énfasis añadida a la gama de frecuencias cercana a la frecuencia básica determinada por el ajuste Manual.

Mix (Nivel de Mezcla)

Ajuste la proporción de la combinación del sonido de phaser y del original.

Pan (Panorama de la Salida)

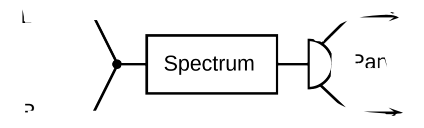
Ajuste la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la salida.

5: SPECTRUM

Spectrum es un tipo de filtro que modifica las características tímbricas del sonido, aumentando o disminuyendo el nivel de frecuencias específicas. Es similar a un ecualizador pero dispone de 8 puntos de frecuencias fijos de forma que proporciona mayor carácter al sonido.



Band 1 (ganancia de la Banda 1)

Ajuste el nivel de 250Hz.

Band 2 (ganancia de la Banda 2)

Ajuste el nivel de 500Hz.

Band 3 (ganancia de la Banda 3)

Ajuste el nivel de 1kHz.

Band 4 (ganancia de la Banda 4)

Ajuste el nivel de 1250Hz.

Band 5 (ganancia de la Banda 5)

Ajuste el nivel de 2000Hz.

Band 6 (ganancia de la Banda 6)

Ajuste el nivel de 3150Hz.

Band 7 (ganancia de la Banda 7)

Ajuste el nivel de 4000Hz.

Band 8 (ganancia de la Banda 8)

Ajuste el nivel de 8000Hz.

Width (Anchura de Banda)

Ajuste simultáneamente la anchura de las áreas ajustadas para todas las bandas de frecuencias.

Pan (Panorama de la Salida) #

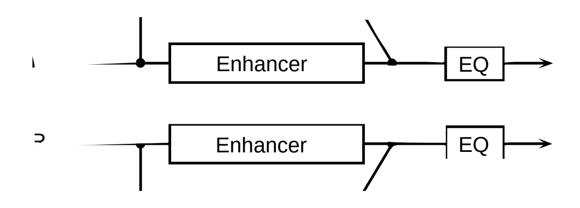
Ajuste la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Level (Nivel de la Salida) #

Ajuste el nivel de la salida.

6: ENHANCER

El Enhancer controla la estructura de los armónicos de las frecuencias agudas y proporciona así un sonido brillante y compacto.



Sens (Sensibilidad) #

Ajuste la sensibilidad del enhancer.

Mix (Nivel de Mezclal) #

Ajuste la proporción de la combinación de los armónicos generados por el enhancer con el sonido original.

LowGain (Ganancia de Graves)

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias graves.

Hi Gain (Ganancia de Agudos)

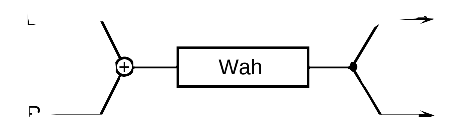
Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la salida.

7: AUTO-WAH

El Auto-Wah controla cíclicamente el filtro y crea así cambios cíclicos en el timbre del sonido.



Filter (tipo de Filtro)

Seleccione el tipo de filtro.

LPF: Se aplica el efecto de wah a una gama amplia de frecuencias.

BPF: Se aplica el efecto de wah a una gama estrecha de frecuencias.

Sens

Ajuste la sensibilidad mediante la que se controla el filtro.

Manual #

Ajuste la frecuencia central desde la que se aplica el efecto.

Peak

Ajuste la cantidad de efecto de wah que se aplica al área cercana a la frecuencia central. Los ajustes más bajos causan que se aplique el efecto a un área amplia cerca de la frecuencia central. Los ajustes más altos causan que se aplique el efecto a una gama más estrecha.

Rate #

Ajuste la frecuencia de la modulación.

Depth

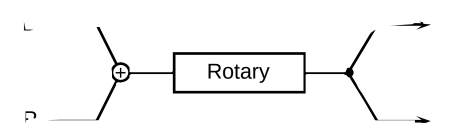
Ajuste la profundidad de la modulación.

Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la salida.

8: ROTARY

El efecto Rotary simula el sonido de los altavoces rotatorios utilizados con los órganos electrónicos antiguos. Debido a que se puede ajustar independientemente el rotor de la gama de agudos y de la gama de graves, puede simular con mucha fidelidad las características de modulación proporcionada por estos altavoces. Este efecto es más propio para los Patches de tipo órgano electrónico..



Low Slow Rate (velocidad lenta de las frecuencias Graves)

Ajuste la velocidad lenta (SLOW) del rotor de frecuencias graves.

Low Fast Rate (velocidad rápida de las frecuencias Graves)

Ajuste la velocidad rápida (FAST) del rotor de frecuencias graves.

Low Acceleration (aceleración de las frecuencias Graves)

Ajuste el intervalo de tiempo que el rotor de frecuencias graves requiere para cambiar de rápido a lento (o viceversa) a fin de alcanzar la velocidad seleccionada actualmente. Los valores más lentos proporcionan tiempos más largos.

Low Level (nivel de las frecuencias Graves)

Ajuste el nivel de volumen para el rotor de frecuencias graves.

Hi Slow Rate (velocidad lenta de las frecuencias Agudas)

Ajuste la velocidad lenta (SLOW) del rotor de frecuencias agudas.

Hi Fast Rate (velocidad rápida de las frecuencias Agudas)

Ajuste la velocidad rápida (FAST) del rotor de frecuencias ajustadas.

Hi Acceleration Rate (aceleración de las frecuencias Agudas)

Ajuste el intervalo de tiempo que el rotor de frecuencias agudas requiere para cambiar de rápido a lento (o viceversa) a fin de alcanzar la velocidad seleccionada actualmente. Los valores más lentos proporcionan tiempos más largos.

Hi Level (nivel de las frecuencias Agudas)

Ajuste el nivel de volumen para el rotor de frecuencias agudas.

Separation

Ajuste la dispersión espacial del sonido.

Speed #

Cambie simultáneamente la velocidad de rotación del rotor de frecuencias graves y de las frecuencias agudas.

SLOW: Reduzca la velocidad de rotación a una velocidad especificada (los valores de Low Slow y de Hi Slow).

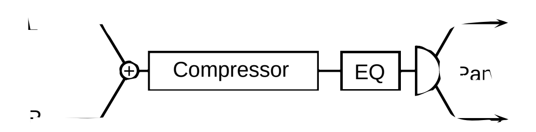
FAST: Aumente la velocidad de rotación a una velocidad especificada (los valores de Low Fast y de Hi Fast).

Level (Nivel de la Salida)#

Ajuste el nivel de la salida.

9: COMPRESSOR

El Compresor corta los niveles altos y realza los niveles bajos y así proporciona que todas las frecuencias tengan el mismo nivel de volumen



Attack

Ajuste el tiempo de ataque del sonido.

Sustain

Ajuste el intervalo de tiempo durante el que se realzan los sonidos de nivel bajo hasta que alcanzan el nivel de volumen especificado.

Post Gain

Ajuste la ganancia de la entrada.

Low Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias graves.

Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Pan (Panorama de la Salida)#

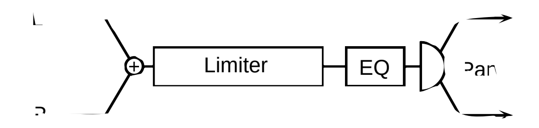
Ajuste la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Level (Nivel de la Salida)#

Ajuste el nivel de la salida.

10: LIMITER

El Limitador comprime las señales que sobrepasan un nivel de volumen especificado evitando la distorsión del sonido.



Threshold (nivel del Umbral)

Ajuste el nivel de volumen en el que empieza la compresión.

Ratio (la proporción de Compresión)

Ajuste la proporción de la compresión.

Release (El tiempo de Desvanecimiento)

Ajuste el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que el nivel de volumen del sonido cae por debajo del Nivel del Umbral y el momento en que se deja de aplicarle compresión.

Post Gain

Ajuste la ganancia de la entrada.

Low Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias graves.

Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Pan (Panorama de la Salida)#

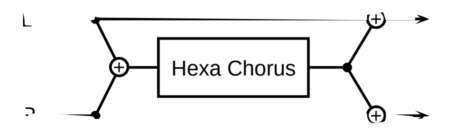
Ajuste la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Level (Nivel de la Salida)#

Ajuste el nivel de la salida.

11: HEXA-CHORUS

El Hexa-Chorus utiliza un chorus de seis fases (seis capas de sonido de chorus) para añadir espaciosidad y riqueza al sonido.



Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.

Rate #

Ajuste la frecuencia de la modulación.

Depth

Ajuste la profundidad de la modulación.

Pre Delay Deviation (Divergencia del Pre Delay)

El Pre-Delay determina el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado. La Divergencia del Pre-delay ajusta la diferencia entre los Pre-delays de cada sonido de chorus.

Depth Deviation (Profundidad de la Divergencia)

Ajuste la diferencia de la modulación de cada sonido de chorus.

Pan Deviation (Panorama de la Divergencia)

Ajuste la diferencia entre la posición estereofónica de cada sonido de chorus. Con un ajuste a 0, todos los sonidos de chorus están en la posición central. Con un ajuste a 20, cada sonido de chorus dispone de una de las posiciones ajustadas a intervalos de treinta grados en relación con el punto central.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto) #

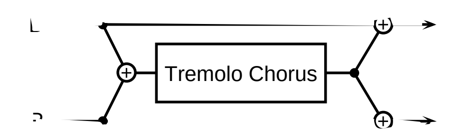
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

12: TREMOLO-CHORUS

Tremolo Chorus es un efecto de chorus combinado con Tremolo (modulación cíclica del nivel de volumen).



Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay)

Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.

Chorus Rate (Frecuencia del Chorus)

Ajusta la frecuencia de la modulación del efecto de chorus.

Chorus Depth (Profundidad del Chorus)

Ajusta la profundidad de la modulación del efecto de Chorus.

Chorus Phase (Fase del Chorus)

Ajusta la anchura del efecto de chorus.

Tremolo Rate (Frecuencia del Tremolo) #

Ajuste la frecuencia de la modulación del efecto de Tremolo.

Tremolo Separation (Separación del Tremolo)

Ajuste la anchura del efecto de tremolo.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto) #

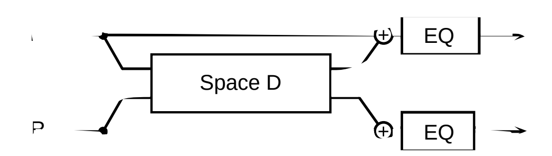
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

13: SPACE-D

Space-D es un chorus múltiple que aplica al sonido una modulación de dos fases en estéreo. Proporciona un efecto de modulación sin aparente desafinación y por lo tanto produce un efecto de chorus transparente.



Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.

Rate #

Ajuste la frecuencia de la modulación.

Depth

Ajuste la profundidad de la modulación.

Phase

Ajuste la espaciosidad del sonido.

Low Gain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias graves.

Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto) #

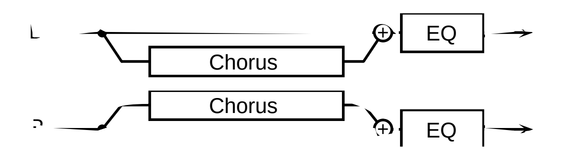
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

14: STEREO-CHORUS

Es un chorus estereofónico. Incluye un filtro para que Ud. pueda ajustar el timbre del sonido de chorus.



Pre Delay (Tiempo del Pre-Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.

Rate #

Ajuste la frecuencia de la modulación.

Depth

Ajuste la profundidad de la modulación.

Phase

Ajuste la espaciosidad del sonido.

Filter (tipo de Filtro)

Seleccione el tipo de filtro.

LPF: corta la gama de frecuencias más alta que la frecuencia de corte.

BPF: corta la gama de frecuencias más baja que la frecuencia de corte.

Cutoff Freq (Frecuencia de Corte)

Ajuste la frecuencia básica del filtro.

LowGain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias graves.

Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto) #

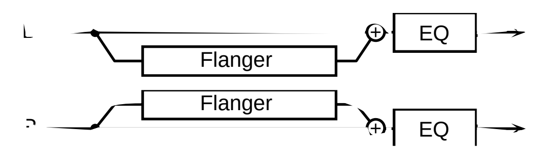
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

15: STEREO-FLANGER

Es un flanger estereofónico. (El LFO dispone de la misma fase para ambos canales.) Éste produce una resonancia metálica que sube y baja y produce un sonido parecido al de un reactor aterrizando o despegando. Incluye un filtro para que Ud. pueda ajustar el timbre del sonido de flanger



Pre Delay (Tiempo del Pre-Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.

Rate #

Ajuste la frecuencia de la modulación.

Depth

Ajuste la profundidad de la modulación.

Feedback (nivel de la Regeneración) #

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

.

Phase

Ajuste la espaciosidad del sonido.

Filter (tipo de Filtro)

Seleccione el tipo de filtro.

OFF: no se utiliza ningún filtro

LPF: corta la gama de frecuencias más alta que la frecuencia de corte.

BPF: corta la gama de frecuencias más baja que la frecuencia de corte.

Cutoff Freq (Frecuencia de Corte)

Ajuste la frecuencia básica del filtro.

Low Gain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias graves.

Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto)

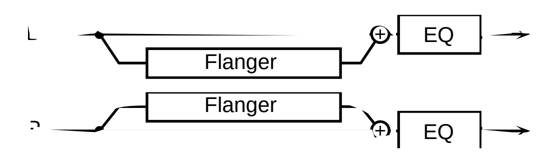
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

16: STEP-FLANGER

El Step Flanger es un efecto de flanger en el que éste desplaza la afinación por pasos. También puede especificar la velocidad a la que se desplaza la afinación en términos de valores de nota de un tempo específico.



Pre Delay (Tiempo del Pre-Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.

Rate

Ajuste la frecuencia de la modulación.

Depth

Ajuste la profundidad de la modulación.

Feedback (nivel de la Regeneración)

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

Phase

Ajuste la espaciosidad del sonido.

Step Rate

Ajuste la frecuencia (la duración) del desplazamiento de la afinación. Este parámetro puede ajustarse en forma de valor de nota a un tempo específico. En este caso, especifique el valor de nota que desee.

Como tempo específico, puede utilizar el Tempo de Patch (PATCH / Common / Common General), el Tempo de Performance (PERFORM / Common / Common) o el tempo de reloj del secuenciador del XP-80.

Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Patch (ajuste del Tempo de Patch), ajuste el parámetro Clock Source (PERFORM / Common / Common)) en PATCH y ajuste el tempo deseado.

Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Performance (el ajuste del Tempo de Performance), ajuste el parámetro Clock Source (PERFORM / Common / Common) en PERFORM y ajuste el tempo deseado.

Si desea utilizar el reloj de tempo del secuenciador en el modo Patch, ajuste el parámetro Clock Source (PATCH / Common / Common) en SEQUENCER.

Si desea utilizar el reloj de tempo del secuenciador en el modo Performance, ajuste el parámetro Clock Source (PERFORM / Common / Common) en SEQUENCER.

LowGain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias graves.

Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto)

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

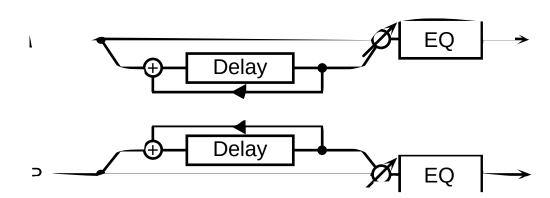
Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

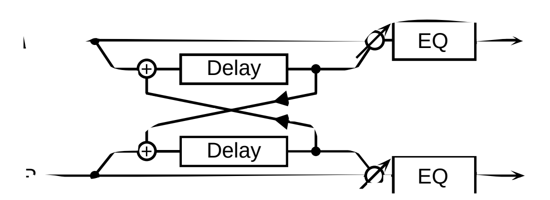
17: STEREO-DELAY

Éste es un delay estereofónico.

Cuando el Modo de Regeneración es NORMAL:



Cuando el Modo de Regeneración es CROSS:



Delay Left (tiempo de Delay izquierda)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido directo y el momento en que empieza el sonido de delay izquierda.

.

Delay Right (tiempo de Delay derecha)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido directo y el momento en que empieza el sonido de delay derecha.

Feedback (nivel de la Regeneración)

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

Feedback Mode (modo de Regeneración)

Seleccione la manera de devolver al efecto el sonido procesado

NORMAL: Se devuelve el sonido de delay izquierda a la entrada del delay izquierda, y el de la derecha, a la entrada del delay derecha.

CROSS: Se devuelve el sonido de delay izquierda a la entrada del delay derecha, y el sonido de delay derecha, a la entrada del delay izquierda.

Phase Left (la fase de la Regeneración izquierda)

Seleccione la fase del sonido de delay izquierda.

NORMAL: No se cambia la fase.

INVERT: Se invierte la fase.

Phase Right (la fase de la Regeneración derecha)

Seleccione la fase del sonido de delay derecha.

NORMAL: No se cambia la fase.

INVERT: Se invierte la fase.

HF Damp

Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

LowGain

Ajusta la ganancia de la gama de frecuencias graves.

Hi Gain

Ajusta la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto)

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

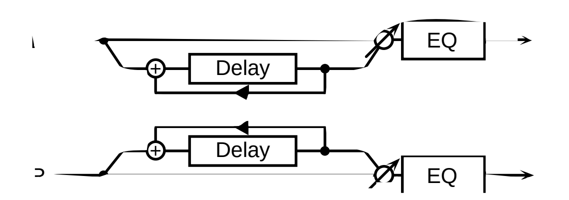
Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

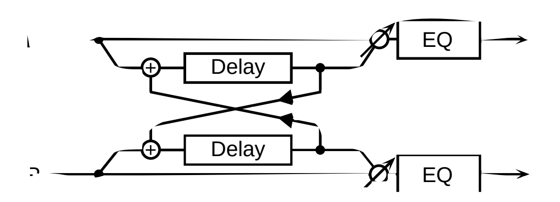
18: MODULATION-DELAY

Este efecto añade modulación al sonido de delay y produce así un efecto similar al efecto de flanger.

Cuando el Modo de Regeneración es NORMAL:



Cuando el Modo de Regeneración es CROSS:



Delay Left (tiempo de Delay izquierda)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido directo y el momento en que empieza el sonido de delay izquierda.

Delay Right (tiempo de Delay derecha)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido directo y el momento en que empieza el sonido de delay derecha.

Feedback (nivel de la Regeneración)

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

Feedback Mode (modo de Regeneración)

Seleccione la manera como se devuelve al efecto el sonido procesado

NORMAL: Se devuelve el sonido de delay izquierda a la entrada del delay izquierda y, el de la derecha, a la entrada del delay derecha.

CROSS: Se devuelve el sonido de delay izquierda a la entrada del delay derecha y, el sonido de delay derecha, a la entrada del delay izquierda.

Rate

Ajuste la velocidad de la modulación.

Profundidad

Ajuste la profundidad de la modulación.

Phase

Ajuste la espaciosidad del sonido.

HF Damp

Ajuste la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Low Gain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias graves.

Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto)

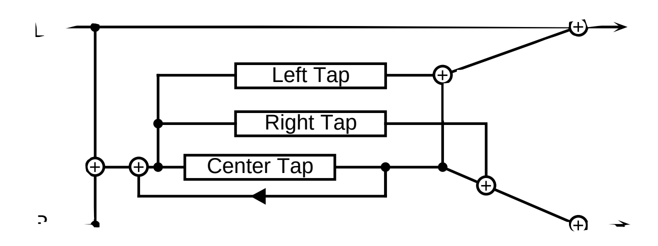
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

19: TRIPLE-TAP-DELAY

El Triple Tap Delay produce tres sonidos de delay: centro, izquierda y derecha. Puede especificar el tiempo de delay del centro en forma de un valor de nota a un tempo específico.



Delay Center (tiempo de Delay del Centro)

Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del delay de la posición central. Puede ajustar este parámetro en forma de un valor de nota a un tempo específico. En este caso, especifique el valor de nota deseado.

Delay Left (tiempo de Delay izquierda)

Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del delay de la posición izquierda. Puede ajustar este parámetro en forma de un valor de nota a un tempo específico. En este caso, especifique el valor de nota deseado.

Delay R (tiempo de Delay derecha)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del delay de la posición derecha. Puede ajustar este parámetro en forma de un valor de nota a un tempo específico. En este caso, especifique el valor de nota deseado.

....

Como tempo específico, puede utilizar el Tempo de Patch (PATCH / Common / Common), el Tempo de Performance (PERFORM / Common / Common)o el tempo de reloj del secuenciador del XP-80.

Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Patch (ajuste del Tempo de Patch), ajuste el parámetro Clock Source (PATCH / Common / Common) en PATCH y ajuste el tempo deseado.

Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Performance (el ajuste del Tempo de Performance), ajuste el parámetro Clock Source (PERFORM / Common / Common) en PERFORM y ajuste el tempo deseado.

Si desea utilizar el reloj de tempo del secuenciador en el modo Patch, ajuste el parámetro Clock Source (PATCH / Common / Common) en SEQUENCER.

Si desea utilizar el reloj de tempo del secuenciador en el modo Performance, ajuste el parámetro Clock Source (PERFORM / Common / Common) en SEQUENCER.

....

Feedback (nivel de la Regeneración)

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

Center Level (nivel de la posición Central)

Ajusta el nivel del sonido del delay en la posición central.

Left Level (nivel de la posición Izquierda)

Ajusta el nivel del sonido del delay en la posición izquierda.

Right Level (nivel de la posición Derecha)

Ajusta el nivel de volumen del sonido del delay en la posición derecha.

HF Damp

Ajuste la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

LowGain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias graves.

Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto)

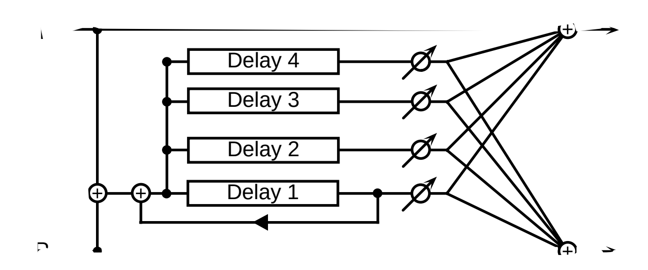
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

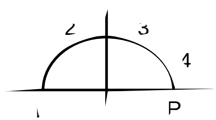
Ajuste el nivel de la salida.

20: QUADRUPLE-TAP-DELAY

El Quadruple Tap Delay produce cuatro sonidos de delay. Puede especificar cada uno de los tiempos de delay en forma de valor de nota a un tempo específico.



La distribución de los sonidos de delay es la siguiente



Delay 1 (tiempo de Delay 1)

Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del delay 1. Puede ajustar este parámetro en forma de valor de nota a un tempo específico. En este caso, especifique el valor de nota deseado.

Delay 2(tiempo de Delay 2)

Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del delay 2. Puede ajustar este parámetro en forma de valor de nota a un tempo específico. En este caso, especifique el valor de nota deseado.

Delay 3 (tiempo de Delay 3)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del delay 3. Puede ajustar este parámetro en forma de valor de nota a un tempo específico. En este caso, especifique el valor de nota deseado.

Delay 4 (tiempo de Delay 4)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del delay 4. Puede ajustar este parámetro en forma de valor de nota a un tempo específico. En este caso, especifique el valor de nota deseado.

....

Como tempo específico, puede utilizar el Tempo de Patch(PATCH / Common / Common), el Tempo de Performance (PERFORM / Common / Common) o el tempo de reloj del secuenciador del XP-80.

Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Patch (ajuste del Tempo de Patch), ajuste el parámetro Clock Source(PATCH / Common / Common) en PATCH y ajuste el tempo deseado.

Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Performance (el ajuste del Tempo de Performance), ajuste el parámetro Clock Source (PERFORM / Common / Common) en PERFORM y ajuste el tempo deseado.

Si desea utilizar reloj de tempo del secuenciador en el modo Patch, ajuste el parámetro Clock Source (PATCH / Common / Common) en SEQUENCER.

Si desea utilizar reloj de tempo del secuenciador en el modo Performance, ajuste el parámetro Clock Source (PERFORM / Common / Common) en SEQUENCER.

....

Level 1

Ajuste el nivel del sonido del delay 1.

Level 2

Ajuste el nivel del sonido del delay 2.

Level 3

Ajuste el nivel del sonido del delay 3.

Level 4

Ajuste el nivel de volumen del sonido del delay 4.

Feedback (nivel de la Regeneración)

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

HF Damp

Ajuste la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto)

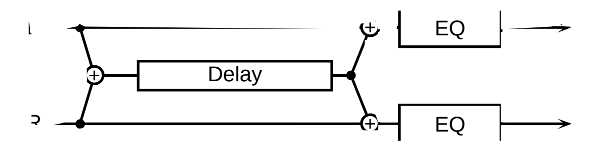
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

21: TIME-CONTROL-DELAY

Este efecto le permite utilizar un controlador (el controlador seleccionado en la Fuente de Control EFX) para controlar el tiempo de delay y la afinación a tiempo real. Al alargar el delay, la afinación será más grave y, al recortar el delay, más aguda.



Delay (tiempo de Delay)

Ajusta el tiempo de Delay hasta que se oiga por separado cada uno de los sonidos de delay.

Acceleration (Aceleración)

Este parámetro ajusta el intervalo de tiempo durante el cual el Tiempo de Delay cambia del ajuste actual al nuevo ajuste especificado. La frecuencia de cambio del Tiempo de Delay afecta directamente a la frecuencia de cambio de la afinación.

Feedback (nivel de la Regeneración)

Ajusta la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

HF Damp

Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencia altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Pan (Panorama de la Salida)

Ajusta la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Low Gain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias graves.

Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto)

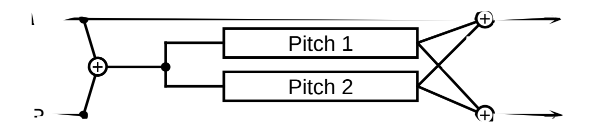
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

22: 2VOICE-PITCH-SHIFTER

Un Pitch Shifter desplaza la afinación del sonido original. Este Pitch Shifter de 2 fases contiene dos pitch shifters y permite añadir al sonido original dos sonidos de afinación desplazada.



Coarse A (afinación General A)

Ajuste la afinación del Pitch Shift A por pasos de un semitono (-2 a +1 octavas).

Fine A (afinación Precisa A)

Efectúe ajustes de precisión en la afinación del Pitch Shift A por pasos de 2 cents (-100 a +100).

Un cent es un 1/100 de un semitono.

Pan A (el panorama de la Salida A)

Ajuste la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Pre Delay A (Tiempo del Pre- DelayA)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del Pitch Shift A.

Coarse B (Afinación General B)

Ajuste la afinación del Pitch Shift B por pasos de un semitono (-2 a +1 octavas).

Fine B (Afinación Precisa B)

Efectúe ajustes de precisión en la afinación del Pitch Shift B por pasos de 2 cents (-100 a +100).

Pan B (Panorama de la Salida B)

Ajuste la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Pre Delay B (Tiempo del Pre- Delay B)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del Pitch Shift B.

Mode (modo Pitch Shifter)

Los ajustes más altos de este parámetro proporcionan una respuesta más lenta y una afinación más estable.

Level Bal (Nivel del Balance)

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido del Pitch Shift A y el del Pitch Shift B.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto)

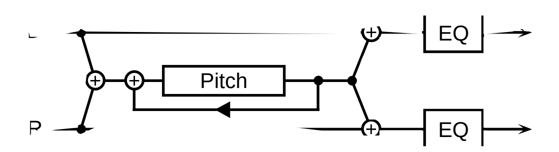
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

23: FBK-PITCH-SHIFTER (pitch shift con Regeneración)

Este pitch shifter permite regenerar el sonido de pitch shift.



Coarse (afinación General)

Ajuste la afinación del Pitch Shift por pasos de un semitono (-2 a +1 octavas).

Fine (afinación Precisa A)

Efectúe ajustes de precisión en la afinación del Pitch Shift por pasos de 2 cents (-100 a +100).

Pan (el panorama de la Salida)

Ajuste la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Feedback (nivel de la Regeneración)

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del Pitch Shift.

Mode (modo Pitch Shifter)

Los ajustes más altos de este parámetro proporcionan una respuesta más lenta y una afinación más estable.

Low Gain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias graves.

Hi Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto)

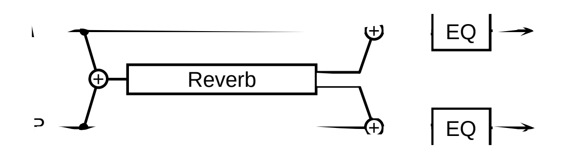
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

24: REVERB

El efecto de reverb añade reverberación al sonido simulando así las características de un espacio acústico en concreto.



Type (Reverb type)

Type (El Tipo de Delay/Reverb)

Este parámetro selecciona el tipo de Reverb.

ROOM1: Una Reverb corta y de alta densidad.

ROOM 2: Una Reverb corta y de baja densidad.

STAGE1: Una Reverb que contiene más últimas reverberaciones.

STAGE 2: Una Reverb con primeras reflexiones pronunciadas.

HALL1: Una Reverb transparente.

HALL 2: Una Reverb compleja y rica.

Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay)

Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de reverb.

Time (tiempo de Reverb)

Ajuste la duración de la reverberación.

HF Damp

Se cortan las frecuencias del sonido de la reverb que son más altas que la frecuencia que se ajusta aquí. Cuanto más baja está ajustada la frecuencia, más cantidad de frecuencias altas se cortarán proporcionando una reverberación más suave y oscura. Si no desea que se corten las frecuencias altas, ajuste este parámetro en BYPASS.

Low Gain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias graves.

High Gain

Ajuste la ganancia de la gama de las frecuencias agudas.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida)

Ajuste el nivel de la salida.

25: GATE-REVERB

Gate Reverb es un tipo de reverb especial con la que se corta el sonido de la reverb antes de que llegue a su duración natural.

Type (tipo de Reverb con Puerta)

Seleccione el tipo de reverb que desee.

NORMAL: una reverb con puerta convencional.

REVERSE: una reverb invertida.

SWEEP1: el sonido de la reverb se desplaza en el campo estereofónico de derecha a izquierda.

SWEEP2: el sonido de la reverb se desplaza en el campo estereofónico de izquierda a derecha.

Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de Reverb.

Gate Time (tiempo de Puerta de la Reverb)

Ajuste la duración del intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza a sonar la reverb y el momento en que deja de sonar.

Low Gain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias graves.

High Gain

Ajuste la ganancia de la gama de frecuencias agudas.

Balance (Nivel de mezcla del Efecto) #

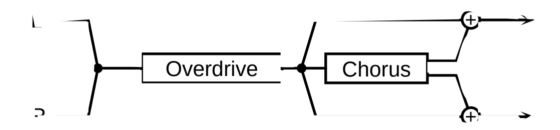
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del procesado.

Level (Nivel de la salida) #

Ajuste el nivel de la salida.

26: OVERDRIVE → CHORUS

Este efecto conecta en serie el overdrive y el chorus.



OD Drive

Ajuste la cantidad de distorsión del overdrive. El nivel de volumen cambia en relación con la cantidad de distorsión ajustada.

OD Pan (el panorama de la Salida) #

Ajuste la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Chorus Pre Delay (Tiempo del Pre-Delay del Chorus)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.

Chorus Rate

Ajuste la velocidad de la modulación del efecto de chorus.

Chorus Depth

Ajuste la profundidad de la modulación del efecto de chorus.

Chorus Balance (Equilibrio del Chorus) #

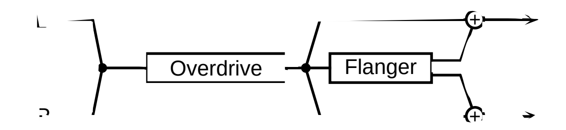
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de overdrive que se envía al chorus y el del sonido de overdrive que no se envía al chorus. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive enviado al chorus.

Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la Salida.

27: OVERDRIVE → FLANGER

Este efecto conecta en serie el overdrive y el flanger.



OD Drive

Ajuste la cantidad de distorsión del overdrive. El nivel de volumen cambia en relación con la cantidad de distorsión ajustada.

OD Pan (el panorama de la Salida) #

Ajuste la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Flanger Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay) #

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.

Flanger Rate

Ajuste la velocidad de la modulación del efecto de flanger.

Flanger Depth

Ajuste la profundidad de la modulación del efecto de flanger.

Feedback (nivel de la Regeneración)

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.

Flanger Balance (Equilibrio del Flanger) #

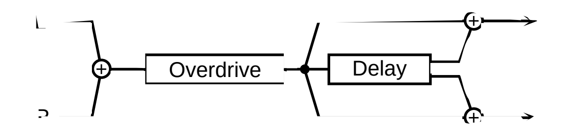
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de overdrive que se envía al flanger y el del sonido de overdrive que no se envía al flanger. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive enviado al flanger.

Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la Salida.

28: OVERDRIVE → DELAY

Este efecto conecta en serie el overdrive y el delay.



OD Drive

Ajuste la cantidad de distorsión del overdrive. El nivel de volumen cambia en relación con la cantidad de distorsión ajustada.

OD Pan (el panorama de la Salida) #

Ajuste la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.

Delay Time (Tiempo de Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay.

Delay Feedback (nivel de la Regeneración)

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

HF Damp

Ajuste la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Delay Balance (Equilibrio del Delay) #

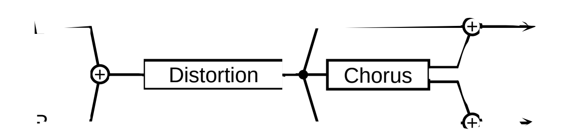
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de overdrive que se envía al delay y el del sonido de overdrive que no se envía al delay. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive enviado al delay.

Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la Salida.

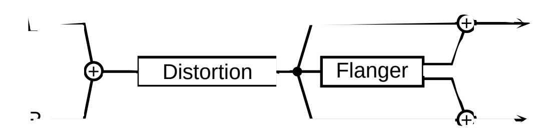
29: DISTORTION → CHORUS

Este efecto conecta en serie la distorsión y el chorus. Los parámetros son los mismos que los del "26: OVERDRIVE->CHORUS."



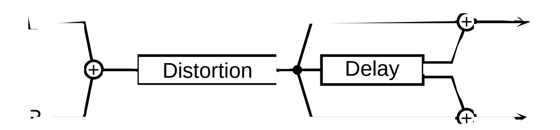
30: DISTORTION → FLANGER

Este efecto conecta en serie la distorsión y el flanger. Los parámetros son los mismos que los del "27: OVERDRIVE->FLANGER."



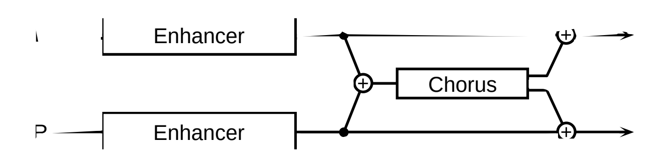
31: DISTORTION → DELAY

Este efecto conecta en serie la distorsión y el delay. Los parámetros son los mismos que los del "28: OVERDRIVE->DELAY."



32: ENHANCER → CHORUS

Este efecto conecta en serie el enhancer y el chorus..



EH Sens (Sensibilidad) #

Ajuste la sensibilidad del enhancer.

EH Mix (nivel de Mezcla)

Ajuste la proporción de la combinación de los armónicos generados por el enhancer con el sonido original.

Chorus Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay del Chorus)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.

Chorus Rate

Ajuste la velocidad de la modulación del efecto de chorus.

Chorus Depth

Ajuste la profundidad de la modulación del efecto de chorus.

Chorus Balance (Equilibrio del Chorus) #

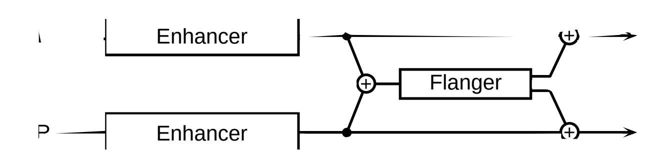
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de overdrive que se envía al chorus y el del sonido de overdrive que no se envía al chorus. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive enviado al chorus.

Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la Salida.

33: ENHANCER → FLANGER

Este efecto conecta en serie el enhancer y el chorus.



Eh Sens (Sensibilidad)

Ajuste la sensibilidad del enhancer.

EH Mix (nivel de Mezcla)

Ajuste la proporción de la combinación de los armónicos generados por el enhancer con el sonido original.

Flanger Pre Delay (Tiempo del Pre-Delay del Flanger)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.

Flanger Rate

Ajuste la velocidad de la modulación del efecto de flanger.

Flanger Depth

Ajuste la profundidad de la modulación del efecto de flanger.

Flanger Feedback (nivel de la Regeneración)

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.

Flanger Balance (Equilibrio del Flanger)

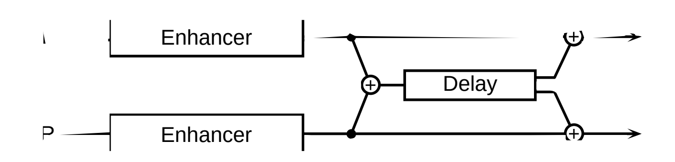
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de overdrive que se envía al flanger y el del sonido de overdrive que no se envía al flanger. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive enviado al flanger.

Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la Salida..

34: ENHANCER → DELAY

Este efecto conecta en serie el enhancer y el delay.



EH Sens (Sensibilidad)

Ajuste la sensibilidad del enhancer.

EH Mix (nivel de Mezcla)

Ajuste la proporción de la combinación de los armónicos generados por el enhancer con el sonido original.

Delay Time (Tiempo de Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay.

Delay Feedback (nivel de la Regeneración)

Ajuste la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.

Delay HF Damp

Ajuste la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencia altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Delay Balance (Balance del Delay)

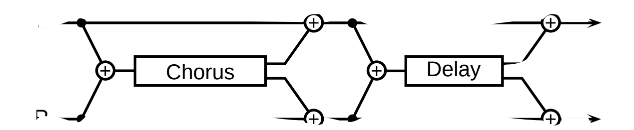
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de overdrive que se envía al delay y el del sonido de overdrive que no se envía al delay. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive enviado al delay.

Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la Salida.

35: CHORUS → DELAY

Este efecto conecta en serie el chorus y el delay.



Chorus Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay del Chorus)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.

Chorus Rate (la frecuencia del Chorus)

Ajuste la frecuencia de la modulación del efecto de chorus.

Chorus Depth (la profundidad del Chorus)

Ajuste la profundidad de la modulación del efecto de Chorus.

Chorus Balance (Equilibrio del Chorus)

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de chorus. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el directo. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de chorus.

Delay Time (Tiempo de Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay.

Delay Feedback (nivel de la regeneración del Delay)

Ajuste la cantidad (%) del sonido de delay que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.

HF Damp

Ajuste la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Delay Balance (Equilibrio del Delay) #

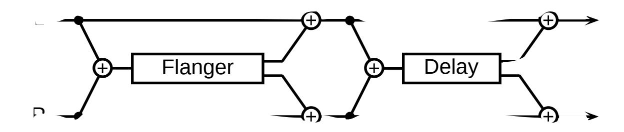
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de chorus que se envía al delay y el del sonido de chorus que no se envía al delay. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de chorus. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de chorus enviado al delay.

Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la Salida.

36: FLANGER → DELAY

Este efecto conecta en serie el flanger y el delay.



Flanger Delay (Tiempo del Pre- Delay del Flanger)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.

Flanger Rate (Frecuencia del Flanger)

Ajuste la frecuencia de la modulación del efecto de flanger.

Flanger Depth (Profundidad del Flanger)

Ajuste la profundidad de la modulación del efecto de flanger.

Flanger Feedback (nivel de la regeneración del Flanger)

Ajuste la cantidad (%) del sonido de flanger que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) regeneran el sonido fuera de fase.

Flanger Balance (Equilibrio del Flanger) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de flanger. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el directo. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de flanger.

Delay Time (Tiempo de Delay)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay.

Delay Feedback (nivel de la regeneración del Delay)

Ajuste la cantidad (%) del sonido de delay que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.

Delay HF Damp

Ajuste la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Delay Balance (Equilibrio del Delay) #

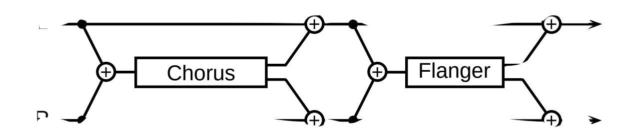
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de chorus que se envía al delay y el del sonido de chorus que no se envía al delay. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de chorus. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de chorus enviado al delay.

Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la Salida.

37: CHORUS → FLANGER

Este efecto conecta en serie el chorus y el flanger.



Chorus Pre Delay (Tiempo del Pre- Delay del Chorus)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.

Chorus Rate (la frecuencia del Chorus)

Ajuste la frecuencia de la modulación del efecto de chorus.

Chorus Depth (la profundidad del Chorus)

Ajuste la profundidad de la modulación del efecto de Chorus.

Chorus Balance (Equilibrio del Chorus) #

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de chorus. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el directo. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de chorus.

Flanger Delay (Tiempo del Pre- Delay del Flanger)

Ajuste el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.

Flanger Rate (Frecuencia del Flanger)

Ajuste la frecuencia de la modulación del efecto de flanger.

Flanger Depth (Profundidad del Flanger)

Ajuste la profundidad de la modulación del efecto de flanger.

Flg Feedback (nivel de la regeneración del Flanger)

Ajuste la cantidad (%) del sonido de flanger que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) regeneran el sonido fuera de fase.

Flanger Balance (Equilibrio del Flanger) #

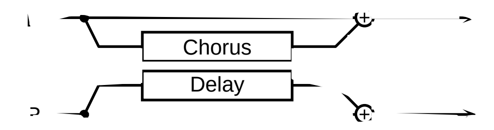
Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de flanger. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el directo. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de flanger.

Level (Nivel de la Salida)

Ajuste el nivel de la Salida.

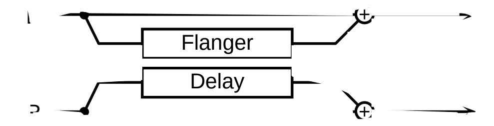
38: CHORUS/DELAY

Este efecto conecta en paralelo el chorus y el delay. Los parámetros son iguales que los del "35: CHORUS->DELAY." No obstante, el parámetro Delay Balance ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de delay.



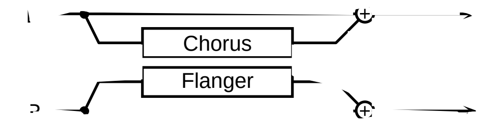
39: FLANGER/DELAY

Este efecto conecta en paralelo el flanger y el delay. Los parámetros son iguales que los del "36: FLANGER->DELAY." No obstante, el parámetro Delay Balance ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de delay.



40: CHORUS/FLANGER

Este efecto conecta en paralelo el chorus y el flanger. Los parámetros son iguales que los del "37: CHORUS->FLANGER." No obstante, el parámetro Delay Balance ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de flanger.



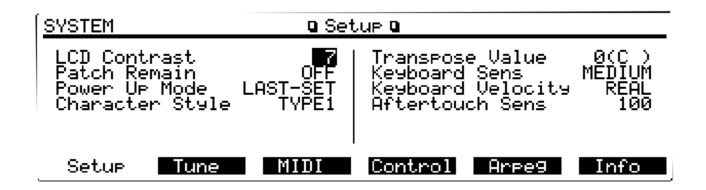
Configuración del Entorno de Operaciones del XP-80 (Los parámetros de Sistema y sus funciones)

❋ Los ajustes del modo System se mantendrán hasta que Ud. vuelva a ajustarlos.

Configuraciones y ajustes del teclado (Setup)

La pantalla Setup

Esta pantalla se utiliza para ajustar el brillo de la pantalla, el tacto del teclado, etc.



Contraste del LCD

Ajusta el contraste (el brillo) de la pantalla..

Patch Remain (interruptor mantener sonando el Patch)

Si desea que, al seleccionar un nuevo Patch o Set de Percusión, se apaguen las notas que están sonando actualmente, ajuste este parámetro en OFF. Si no, en ON.

El Modo Power Up

Seleccione el estado en que estará el XP-80 al encenderlo.

LAST-SET: El XP-50 estará en el mismo estado en que estaba al apagarlo.

DEFAULT: El XP-50 estará ajustado para hacer sonar el Patch "USER:001."

Estilo de los Caracteres

Selecciona caracteres de tamaño grande (para los nombres de los Patches, archivos, etc.) mostrados en las pantallas.

TIPO 1: Caracteres en negrita de igual anchura.

TIPO 2: Caracteres normales de igual anchura.

TIPO 3: Caracteres en negrita de diversas anchuras.

TIPO 4: Caracteres normales de diversas anchuras.

Transpose Value (Transportar el valor)

Si desea transportar la afinación de la gama del teclado, puede ajustar la cantidad de transposición que desee por pasos de un semitono. Se indica la tónica con paréntesis ( ).

❋ Si desea transportar la gama del teclado, pulse [TRANSPOSE] para que se ilumine su indicador.

❋ La cantidad de desplazamiento de octava y la transposición se muestran en la parte inferior izquierda de la pantalla Play de cada fuente.

❋ Para modificar el valor desde una pantalla Play, mantenga pulsado el botón [TRANSPOSE] y utilice los botones +OCT/-OCT.

Keyboard Sens (Sensibilidad de Tecla)

Seleccione el tacto de tecla.

LIGHT: ligera

MEDIUM: normal

HEAVY: pesada

Keyboard Velocity (La velocidad de Teclado)

Especifica si, al atacar las teclas, se transmite el valor de la velocidad. Si desea que se transmita la velocidad de tecla actual, ajuste éste en REAL. Si desea que se transmita una velocidad fija a pesar del ataque utilizado, especifique el valor deseado.

Aftertouch Sens (Sensibilidad al Aftertouch)

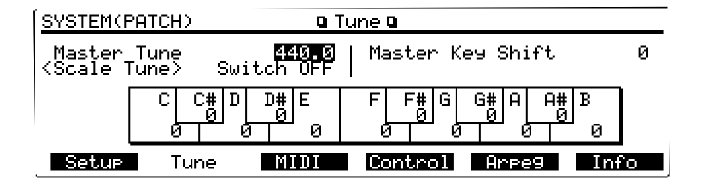
Especifica la sensibilidad al Aftertouch. Los valores más altos permiten aplicar el Aftertouch con menos fuerza de ataque. Normalmente debe ajustar este parámetro a 100.

❋ Si la pantalla muestra "Internal Memory Full!" durante la grabación de una canción, puede solucionarlo volviendo a ajustar este parámetro a un valor menor.

Ajustar la Afinación (Tune)

La pantalla Tune

En esta pantalla puede afinar el XP-80 y cambiar la escala utilizada en el teclado.



Master Tune (Afinación General)

Este parámetro afina la fuente de sonido del XP-80. La frecuencia de la tecla La4 se muestra como valor base de la afinación .

Master Key Shift (El Desplazamiento de Tecla)

Ajuste, por pasos de un semitono, la afinación de la fuente de sonido interna.

Switch (Interruptor afinación de la Escala)

Si desea hacer sonar una escala que no procede de la misma afinación temperamento igual, ajuste este parámetro en ON.

Afinación de la Escala

Puede ajustar la escala en la pantalla de forma gráfica. Para ajustar la escala, especifique (por unidades de 1 cent) la cantidad de desplazamiento de la afinación deseada para cada nota en relación con la afinación de la nota tal como es en la escala de temperamento igual.

Ud. puede especificar una escala para el modo de Patch y otra para el modo Performance / modo GM. Utilice la pantalla SCALE para ajustar la afinación de cada una de las notas de la escala.

Si Ud. desea ajustar una escala en el modo Patch, pulse el botón [SYSTEM] desde el modo Patch y, a continuación, pulse el botón [F2] (TUNE) para tener acceso a la pantalla Tune. Si ajusta las notas de una octava (C-G), determina la afinación para todas las demás octavas. Si Ud. desea definir una escala para utilizarla en otro modo, pulse el botón [SYSTEM] desde el modo deseado y pulse el botón [F2] (TUNE) para tener acceso a la pantalla Tune. Si ajusta las notas de una octava (C-G), determina la afinación para todas las demás octavas (para la Parte seleccionada actualmente).

Para efectuar ajustes para otra Parte, utilice los botones TRACK / PART [1]-[16] para seleccionar la Parte que desee.

❋ Un cent es 1 / 100 de un semitono.

<Entonación Igual >

Este temperamento divide la octava en 12 partes iguales y es el sistema de afinación de uso más frecuente hoy en día en la música occidental. Cuando el parámetro Switch está desactivado, se aplica este temperamento.

< Entonación Justa >

En la entonación justa las triadas primarias suenan mejor que en el temperamento igual. No obstante, esto sólo es válido para una tonalidad y, al interpretar en otra tonalidad, los acordes sonarán desafinados.

< Escala Arábica >

Comparado con el temperamento igual, las notas Mi y Si están afinadas un semitono más graves y Do#, Fa# y Sol#, un semitono más agudas. Esta escala dispone de intervalos de tercera neutros (el intervalo entre una tercera mayor y una tercera menor) entre las notas Sol-Si, Do-Mi, Fa-Sol#, La#-Do# y Re#-Fa#. En el XP-80, Ud. puede utilizar una escala de tipo Arábica cuya tónica sea G, C o F.

(Ejemplos)

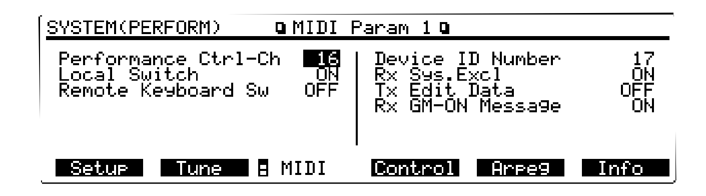
Nombre de nota	Entonación Igual	Entonación Justa (tonica en Do)	Escala Arábica
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
D#	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
A#	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Ajustes MIDI (MIDI)

* La pantalla MIDI Param 1 varía según el modo de la fuente del sonido seleccionado antes de pulsar el botón [SYSTEM]. Las demás pantallas son comunes a todos los modos.
* El grupo MIDI contiene tres páginas: MIDI Param 1, MIDI Param 2 y Bank Select Group. Para cambiar de página, pulse [F3] (MIDI).

Pantalla MIDI Param 1 (Parámetros del Performance MIDI 1)

En el modo Performance (o Set de Percusión), al pulsar el botón SYSTEM, se mostrará la siguiente pantalla.



* También puede ajustar los parámetros de Performance Ctrl-Ch y Local Switch contenidos en la ventana System Parameter pulsando [LOCAL/TX/RX] y [F2] desde el modo Performance.

Performance Ctrl Channel (Canal de control)

Selecciona el canal de recepción utilizado para la selección de los Performances vía MIDI (los mensajes Cambio de Programa y Selección de Banco). Si no desea utilizar mensajes MIDI para seleccionar los Performances, ajuste éste en OFF. Si Ud. ajusta este parámetro al mismo canal que el canal de recepción de una Parte especificado por el parámetro Channel [PERFORM/MIDI/ Part MIDI), la selección de los Performances dispondrá de prioridad y no será posible seleccionar vía MIDI los Patches procedentes de esta Parte.

* Este ajuste se muestra en el área del "Ctrl-Ch=" localizada en la parte superior derecha de la pantalla Play (PERFORM).

Local (Interruptor Local)

Especifica si todas las partes sonarán mediante el teclado (ON) o no (OFF). Normalmente debe estar ajustado en ON pero, si desea utilizar el teclado del XP-80 y los controladores para controlar sólo fuentes de sonido externas, ajústelo en OFF.

* Si desea desconectar el teclado sólo de una(s) Parte(s) específica(s), utilice el parámetro Local Sw (PERFORM/ MIDI/MIDI Param).

Remote Keyboard Sw (Interruptor teclado Remoto)

Si desea utilizar un teclado MIDI externo en vez del teclado del XP-80, ajuste este parámetro en ON. En este caso, puede ajustar a cualquier canal el canal de transmisión del teclado MIDI externo. Normalmente, debe ajustar este parámetro en OFF.

* Si desea controlar mediante un aparato MIDI externo un Performance que utiliza la función RPS, ajuste este parámetro en ON.

Device ID Number (Número de Identificación del Aparato)

Si desea transmitir o recibir mensajes de Sistema Exclusive, ajuste este parámetro de forma que coincida con el Número de Identificación del otro aparato MIDI en uso

Rx Sys. Excl (Interruptor Recepción de Sistema)

Si desea recibir mensajes de Sistema Exclusive, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

Tx Edit Data (Interruptor Transmisión de los datos de la edición)

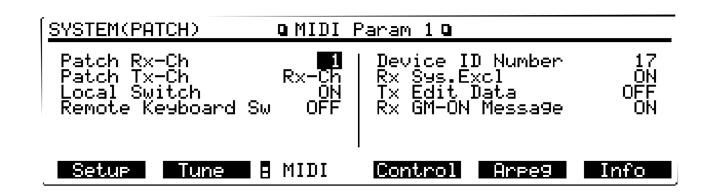
Si desea que, cada vez que modifique un ajuste al editar un Patch, Performance o Set de Percusión, se transmitan mensajes de Sistema Exclusive, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

Rx GM-ON Message (Interruptor de recepción de mensajes GM-ON)

Si desea recibir mensajes de GM-ON, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

Pantalla MIDI Param 1 (Parámetros del Patch MIDI 1)

En el modo Patch, al pulsar [SYSTEM], se mostrará la siguiente pantalla.



* También puede ajustar los parámetros Patch Rx-Ch, Patch Tx-Ch y Local Switch contenidos en la ventana System Parameter pulsando [LOCAL/TX/RX] y [F2] desde el modo Patch.

Patch Rx-Ch (Canal de Recepción del Patch)

Especifica el canal en que se reciben los mensajes MIDI en el modo Patch.

* Este ajuste se muestra en el área del "Rx=" localizada en la parte superior derecha de la pantalla Play (PATCH).

Patch Tx-Ch (Canal de Transmisión del Patch)

Especifica el canal en que se transmiten los mensajes MIDI en el modo Patch. Ajústelo en OFF si no desea transmitir mensajes MIDI a los aparatos MIDI externos conectados a la unidad. Si desea que el canal de transmisión siempre coincida con el ajuste del parámetro Patch Rx-Ch, ajuste este parámetro en Rx-Ch.

* Este ajuste se muestra en el área del "Tx=" localizada en la parte superior derecha de la pantalla Play (PATCH).

Local Switch (Interruptor Local)

Especifica si todas las partes sonarán mediante el teclado (ON) o no (OFF). Normalmente debe estar ajustado en ON pero, si desea utilizar el teclado del XP-80 y los controladores para controlar sólo fuentes de sonido externas, ajústelo en OFF.

Remote Keyboard Switch

Si desea utilizar un teclado MIDI externo en vez del teclado del XP-80, ajuste este parámetro en ON. En este caso, puede ajustar a cualquier canal el canal de transmisión del teclado MIDI externo. Normalmente, debe ajustar este parámetro en OFF.

* Si desea controlar mediante un aparato MIDI externo un Performance que utiliza la función RPS, ajuste este parámetro en ON.

Device ID Number

Si desea transmitir o recibir mensajes de Sistema Exclusive, ajuste este parámetro de forma que coincida con el Número de Identificación del otro aparato MIDI en uso.

Rx Sys. Excl (Interruptor Recepción de Sistema)

Si desea recibir mensajes de Sistema Exclusive, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

Tx Edit Data (Interruptor Transmisión de los datos de la edición)

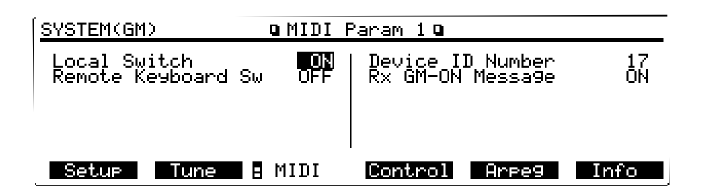
Si desea que, cada vez que modifique un ajuste al editar un Patch, Performance o Set de Percusión, se transmitan mensajes de Sistema Exclusive, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

Rx GM-ON Message (Interruptor de recepción de mensajes GM-ON)

Si desea recibir mensajes de GM-ON, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

Pantalla MIDI Param 1 (Parámetros del GM MIDI 1)

En el modo GM, al pulsar el botón [SYSTEM], se mostrará la siguiente pantalla.



Local Switch

Especifica si todas las partes sonarán mediante el teclado (ON) o no (OFF). Normalmente debe estar ajustado en ON pero, si desea utilizar el teclado del XP-80 y los controladores para controlar sólo fuentes de sonido externas, ajústelo en OFF.

❋ También puede ajustar los parámetros del Local Switch contenidos en la ventana System Parameter pulsando [LOCAL/TX/RX] y [F2] (System).

Remote Keyboard Switch

Si desea utilizar un teclado MIDI externo en vez del teclado del XP-80, active este parámetro. En este caso, puede ajustar a cualquier canal el canal de transmisión del teclado MIDI externo. Normalmente debe ajustar este parámetro en OFF.

❋ Si desea controlar mediante un aparato MIDI externo un Performance que utiliza la función RPS, ajuste este parámetro en ON

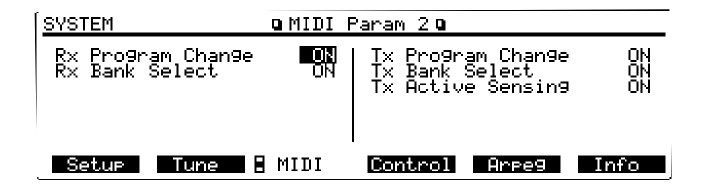
Device ID Number

Si desea transmitir o recibir mensajes de Sistema Exclusive, ajuste este parámetro de forma que coincida con el Número de Identificación del otro aparato MIDI en uso.

Rx GM-ON Message (Interruptor de recepción de mensajes GM-ON)

Si desea recibir mensajes de GM-ON, ajuste este parámetro en ON. Si no, en OFF.

Pantalla MIDI Param 2 (Parámetro MIDI 2)



Rx Program Change (Interruptor Recepción de cambio de programa)

Si desea recibir mensajes de Cambio de Programa, ajuste éste en On. Si no, en OFF.

Rx Bank Select (Interruptor Recepción de selección de banco)

Si desea recibir mensajes de Selección de Banco, ajuste éste en On. Si no, en OFF.

Tx Program Change (Interruptor Transmisión de cambio de programa)

Si desea transmitir mensajes de Cambio de Programa, ajuste éste en On. Si no, en OFF.

Tx Bank Select (Interruptor Transmisión de selección de banco)

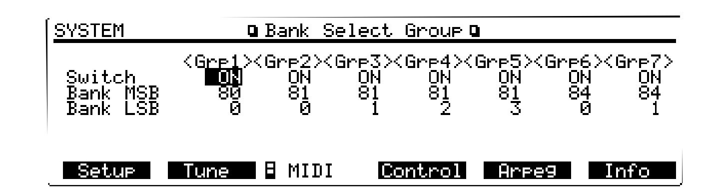
Si desea transmitir mensajes de Selección de Banco, ajuste éste en On. Si no, en OFF.

Tx Active Sensing (Interruptor Transmisión de active sensing)

Si desea transmitir mensajes de Active Sensing, ajuste éste en On. Si no, en OFF.

Pantalla Bank Select Group

Si ha seleccionado GROUP1-GROUP7 para el parámetro Bank Select (PERFORM/MIDI/MIDI Param), el parámetro Bank Select Group especifica el número de Selección de Banco transmitidos por los parámetros Grp1-Grp7.



Grp1-Grp7 (Número de selección de banco 1-7)

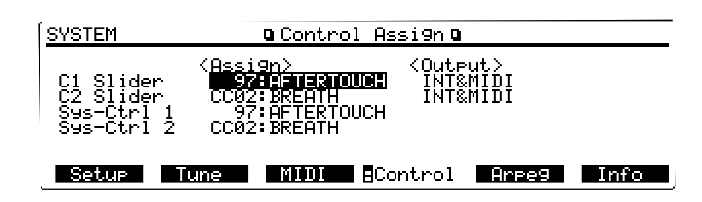
Ajuste el Banco MSB y el Banco LSB de los números <Grp1-Grp7> (número de grupo). Utilice el parámetro Switch para especificar si se transmiten los mensajes de Selección de Banco de cada grupo (ON) o no (OFF).

Asignar deslizadores, pedales y otros controladores (Control)

❋ El grupo Control contiene tres páginas: Control Assign, Pedal Assign y Control Source. Para cambiar de página, pulse [F4] (Control).

Pantalla Control Assign

Esta pantalla sirve para asignar el funcionamiento de cada uno de los deslizadores.



Deslizador C1
Deslizador C2

Especifica el funcionamiento de los deslizadores C1 y C2 respectivamente.

Utilice el parámetro Assign para especificar las funciones controladas por cada deslizador.

CC01-95: Los números de controlador 1-95 (excepto 6, 32-63)

PITCH BEND: Pitch Bend

AFTERTOUCH: Aftertouch

Utilice el parámetro Output para seleccionar la(s) fuente(s) de sonido (la fuente de sonido interno y/o las fuentes de sonido externas conectadas al conector MIDI OUT) que desee que los deslizadores controlen.

OFF: No se controla ninguna.

INT: Se controla sólo la fuente de sonido interna.

MIDI: Se controla sólo la fuente de sonido externa.

INT y MIDI: Se controla la fuente de sonido interna y la fuente de sonido externa.

Sys-Ctrl1 (Controlador de Sistema 1)
Sys-Ctrl2 (Controlador de Sistema 2)

Estos parámetros permiten seleccionar hasta dos controladores para controlar los parámetros de Patch o Performance. Los ajustes de cada Patch (o Performance) determinan cuál de los dos controladores seleccionados aquí se utiliza actualmente. También debe especificar los parámetros a controlar en cada Patch (o Performance).

Utilice el parámetro Assign para especificar las funciones que cada deslizador controla.

CC01-95: Los números de controlador 1-95 (excepto 6, 32-63)

PITCH BEND: Pitch Bend

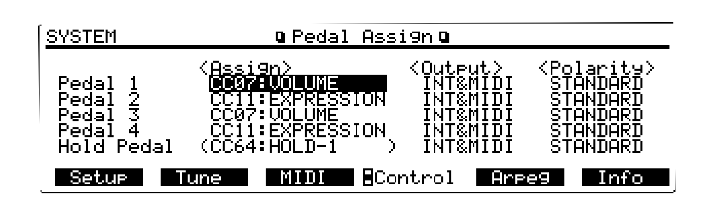
AFTERTOUCH: Aftertouch

❋ Para utilizar los controladores seleccionados, debe efectuar los ajustes de Sistema y Patch/Performance necesarios para que reciba los mensajes MIDI transmitidos por los controladores seleccionados.

❋ Para la mayoría de los mensajes de cambio de control, la función efectuada por el número del mensaje viene definida por las especificaciones MIDI. Tenga en cuenta que dichos ajustes permiten utilizar mensajes de cambio de control a pesar de la definición oficial de la función.

Pantalla Pedal Assign

Utilice esta pantalla para asignar funciones a los pedales.



Pedal 1-Pedal 4
Pedal Hold

Especifica el funcionamiento de los Pedales 1-4 y el Pedal Hold.

Utilice el parámetro Assign para especificar las funciones controladas por cada pedal.

❋ El ajuste del parámetro Assign del Pedal Hold está fijado en CC64:Hold-1.

CC01–95: CC001-95: Números de Controlador 1-95 (excepto 6, 32-63)

PITCH BEND: Desplazamiento de la Afinación

AFTERTOUCH: Aftertouch

PROG-UP: Cada vez que pise el pedal, se seleccionará el próximo número de Performance, de Patch o de Set de Percusión.

PROG-DOWN: Cada vez que pise el pedal, se seleccionará el número anterior de Performance, de Patch o de Set de Percusión.

START/STOP: Cada vez que pise el pedal, el secuenciador alternará entre playback y stop.

PUNCH-I/O: Cada vez que pise el pedal, el secuenciador alternará entre iniciar y parar la grabación de tipo "pinchar."

TAP-TEMPO: El Tempo Tap (Ud. especifica el tempo mediante el ritmo marcado al pisa el pedal.

OCT-UP: Cada vez que pise el pedal, la gama de tecla subirá por pasos de una octava (hasta 3 octavas).

OCT-DOWN: Cada vez que pise el pedal, la gama de tecla bajará por pasos de una octava (hasta 3 octavas).

Utilice el parámetro Output para seleccionar la(s) fuente(s) de sonido (la fuente de sonido interno y/o las fuentes de sonido externos conectadas al conector MIDI OUT) que desee que los deslizadores controlen.

OFF: No se controla ninguna.

INT: Se controla sólo la fuente de sonido interna.

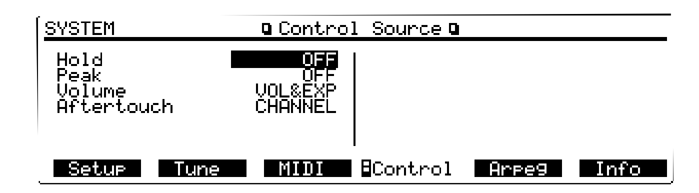
MIDI: Se controla sólo la fuente de sonido externa.

INT y MIDI: Se controla la fuente de sonido interna y la fuente de sonido externa.

El parámetro Polarity cambia la polaridad de los pedales. En algunos pedales, la señal eléctrica enviada desde el pedal al pisarlo o al soltarlo es la inversa a la de otros pedales. Si su pedal proporciona un efecto inverso al esperado, ajuste este parámetro en REVERSE. Si está utilizando un pedal Roland (que no disponga de interruptor de polaridad), ajuste este parámetro en STANDARD.

Pantalla Control Source

Selecciona el tipo de mensaje de pedal que se utiliza para controlar la función Peak y Hold.



Hold (La fuente de control de Hold)

Selecciona el tipo de mensaje que se utiliza para mantener los valores actuales del parámetro.

OFF: no se utiliza

HOLD-1:Hold 1 (número de control 64)

SOST: Sostenuto (número de control 66)

SOFT: el pedal Soft (número de control 67)

HOLD-2: Hold 2 (número de control 68)

Peak (La fuente de control del Pico)

Selecciona el tipo de pedal que se utiliza para mantener los valores más altos recibidos.

OFF: no se utiliza

HOLD-1:Hold 1 (número de control 64)

SOST: Sostenuto (número de control 66)

SOFT: el pedal Soft (número de control 67)

HOLD-2: Hold 2 (número de control 68)

Volume (La fuente de control del Nivel de Volumen)

Especifica si los mensajes de Expresión (número de control 11), además de los mensajes de Nivel de Volumen (número de control 7), afectan o no al nivel de volumen del Patch o de la Parte.

VOLUME: Sólo los mensajes de Nivel de Volumen afectan al nivel de volumen.

VOL/EXP: Ambos mensajes afectan al nivel de volumen.

Aftertouch (La fuente de control del Aftertouch)

Especifica los tipos de mensajes de aftertouch que afectan a la fuente de sonido interna.

CHANNEL: Aftertouch de Canal (el tipo de aftertouch que se aplica por igual a todas las teclas).

POLY: Aftertouch de tecla Polifónica (El tipo de aftertouch que se aplica independientemente a cada una de las teclas).

CH/POLY: Aftertouch de Canal y de tecla Polifónica

* El teclado del XP-80 no es capaz de transmitir mensajes de tipo Presión de Tecla Polifónica.

Ajustes de los Arpegios (Arpeg)

Pantalla Arpeggio

Aquí es donde se ajustan los parámetros del Arpegiador.



Style (estilo)

Ajusta el estilo del arpegio. Seleccione una de las 33 siguientes opciones. Para crear estilos propios, seleccione LIMITLESS.

1/4: Suena a intervalos de una negra.

/6: Suena a intervalos de un tresillo de negra.

1/8: Suena a intervalos de una corchea.

1/12: Suena a intervalos de un tresillo de corchea.

1/16: Suena a intervalos de una semicorchea.

1/32: Suena a intervalos de una fusa.

GLISSANDO: Se produce un glisando en las escalas ascendentes y descendentes a un intervalo de una fusa entre la tecla más alta pulsada y la tecla más baja.

SEQUENCE A: Un patrón de secuencia utilizada con frecuencia en la música "tecno".

SEQUENCE B: Un patrón de secuencia que contiene notas rápidas.

SEQUENCE C: Un patrón de secuencia poco frecuente.

ECHO: Un estilo de tipo "Eco".

SYNTH BASS: Un patrón de bajo de sintetizador típico.

SLAP BASS A: Un Estilo de bajo de tipo "Chopper".

SLAP BASS B: Un Estilo de bajo de tipo "Chopper" menos intenso que el del SLAP BASS A.

WALK BASS: Un estilo de tipo "Walking Bass".

RHYTHM GTR A: Un estilo de tipo guitarra rítmica (con notas individuales). El Tone Clavinet funciona muy bien con este estilo.

RHYTHM GTR B: Un estilo de tipo guitarra rítmica (con acordes).

RHYTHM GTR C: Un estilo de tipo guitarra rítmica con variaciones.

RHYTHM GTR D: Un estilo de tipo guitarra rítmica con variaciones.

RHYTHM GTR E: Un estilo de tipo guitarra rítmica con variaciones. Como este estilo simula la colocación rítmica variada de las notas que ocurre al alternar entre las cuerdas de la guitarra, se escucha un sonido de tipo guitarra acústica.

3 FINGER GTR: Un estilo que simula la técnica de interpretar con tres dedos de la mano derecha utilizada por los guitarristas de "folk".

STRUMMING GTR: Un estilo que simula el sonido producido al utilizar la técnica de rasgueado en la guitarra. Es especialmente efectivo si mantiene sonando cinco o seis notas.

KBD COMPING A: Acompañamiento de tipo piano.

KBD COMPING B: Acompañamiento de tipo teclado.

KBD COMPING C: Un estilo de ritmo ternario.

KBD COMPING : Un estilo de tipo Swing Waltz.

KBD COMPING E: Un estilo de tipo Reggae. Es especialmente efectivo si mantiene sonando tres notas.

PERCUSSION: Un estilo adecuado para utilizar con sonidos de instrumentos de percusión.

HARP: Un estilo que simula el sonido de una arpa.

SHAMISEN: Un estilo que simula el sonido de un shamisen.

BOUND BALL: Un estilo que simula el efecto de una pelota botando.

RANDOM: Las teclas pulsadas producen un arpegio aleatorio a intervalos de una semicorchea.

LIMITLESS: Puede combinar y guardar de la manera deseada los ajustes de los parámetros Motif, Beat Pattern, Shuffe Rate y Accent Rate.

✳ Puede ajustar los parámetros Motif, Beat Pattern, Shuffe Rate y Accent Rate en cada estilo. Vea "Lista de Estilos de Arpegio" (pág. 213).

Motif

Ajusta en el mismo orden en que las notas del acorde suenan. Según el ajuste del parámetro Style, no dispondrá de algunos de los ajustes.

SINGLE UP: Las notas suenan individualmente empezando por la más grave.

SINGLE DOWN: Las notas suenan individualmente empezando por la más aguda.

SINGLE UP y DOWN: Las notas suenan individualmente empezando por la más grave, suben hasta la más aguda, y vuelven a bajar.

SINGLE RANDOM: Las notas suenan individualmente de forma aleatoria.

DUAL UP: Las notas suenan por parejas empezando por la más grave

DUAL DOWN: Las notas suenan por parejas empezando por la más aguda.

SINGLE UP y DOWN: Las notas suenan por parejas empezando por la más grave, suben hasta la más aguda, y vuelven a bajar.

SINGLE RANDOM: Las notas suenan por parejas de forma aleatoria.

NOTE ORDER: Las notas suenan por el orden en que han sido pulsadas. Puede guardar hasta 128 notas y, por lo tanto, puede crear melodías pulsando las teclas por el orden apropiado.

GLISSANDO: Suena una escala cromática ascendente y descendente entre la tecla más alta pulsada y la tecla más baja. Debe simplemente pulsar dos teclas, la más alta y la más baja.

CHORD: Todas las notas que pulsa suenan simultáneamente.

BASS+CHORD1-5: La nota más grave pulsada y las demás suenan en forma de acorde.

BASS+UP1-8: La nota más grave pulsada y las demás suenan en forma de arpegio.

BASS+RANDOM 1-3: La nota más grave pulsada y las demás suenan en forma aleatoria.

TOP+UP1-6: La nota más aguda pulsada y las demás suenan en forma de arpegio.

BASS+UP+TOP: Simula la técnica utilizada por los guitarristas de "folk".

Beat Pattern

Seleccione uno de los siguientes patrones de ritmo. Este ajuste afecta a la colocación del acento, y la duración de las notas determinan el ritmo.

Según el ajuste del parámetro Style, no dispondrá de algunos de estos ajustes.

1/4

1/6

1/8

1/12

1/16 1-3

1/32 1-3

SEQ-A 1-7

SEQ-B 1-4

SEQ-C 1-2

ECHO 1-3

MUTE 01-16

STRUM 1-8

REGGAE

REFRAIN 1-2

PERC 1-4

WALKBS

HARP

BOUND

RANDOM

Accent Rate

Modifica la intensidad de los acentos, y la duración de las notas ajusta el "aire" del ritmo del arpegio. Un ajuste de 100% produce el "aire" del ritmo más pronunciado.

Shuffle Rate

Especifica la distancia con que se separa la nota caída en el tiempo fuerte de las dos nota siguientes caídas en el tiempo débil a fin de crear ritmos de tipo "shuffle". Con un ajuste del 50%, la colocación rítmica de la nota es equidistante. Los ajustes más altos proporcionan un ritmo más aproximado al producido por notas con puntillo (shuffle).

Octave Range

Ajusta la gama de tecla en octavas en que suena el arpegio. Si desea que el arpegio sólo contenga las notas que ejecute actualmente, ajuste este parámetro a "0". Para que suene el arpegio con las notas ejecutadas y las notas una octava más altas, ajuste este parámetro a +1. Un ajuste de -1 hace que el arpegio suene con las notas ejecutadas y las notas una octava más bajas.

Key Velocity

Especifique la fuerza del sonido. Si desea utilizar la velocidad real con que las notas han sido ejecutadas, ajuste este parámetro en REAL. Si desea utilizar un velocidad fija sin tener en cuenta la fuerza que emplee al pulsar las teclas, especifique el valor deseado de 1 a 127.

Part (Parte del Arpegio)

Al utilizar un Performance de tipo Solapado, podrá utilizar este parámetro para especificar la Parte utilizada para hacer sonar el arpegio. Las Partes diferentes a la especificada suenan tal como Ud. las ejecuta en el teclado.

✳ Si selecciona el modo Performance Simple, Patch o Set de Percusión, este ajuste es inválido.

Tempo (=SEQ)

Ajusta la frecuencia del arpegio. Este ajuste es igual al del tempo de la canción. Al modificar este ajuste, también modificará el tempo de la reproducción de la canción.

Ventana Arpeggio

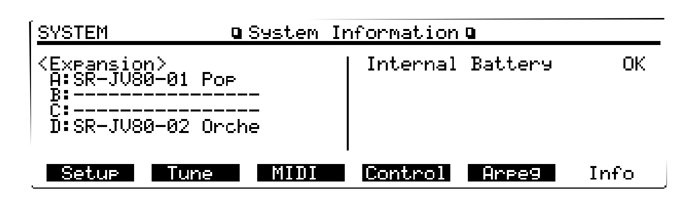
Especifica si, al activar la pantalla Play de un modo de la fuente de sonido, se abre o no la ventana Arpeggio. Especifique ENABLE si desea que, cada vez que pulse [ARPEGGIO], se abra la ventana Arpegio. Si no, ajuste este parámetro en DISABLE.

✳ Si ha seleccionado ENABLE y cierra la ventana Arpeggio pulsando [F6] (Close) o [EXIT], al pulsar [F6] (Arpeg) en la pantalla Play de cualquier modo de fuente de sonido, se volverá a abrir la ventana Arpeggio. Si desea utilizar el funcionamiento original del botón en cada pantalla Play, mantenga pulsado [SHIFT] mientras pulsa [F6].

Confirmar las condiciones actuales del XP-80 (Info)

En esta pantalla Ud. puede comprobar qué Placas de Ampliación de Onda están instaladas en la unidad y también el estado de la pila del XP-80

Pantalla System Information



<Expansion> A-D (Información acerca de las placas de ampliación)

Los nombres de las Placas de Ampliación de Onda instaladas en los slots A-D se muestran entre paréntesis ( ). Los slots en los que no se ha instalado ninguna placa se indican con "----."

Internal Battery (Comprobación de la Pila Interna)

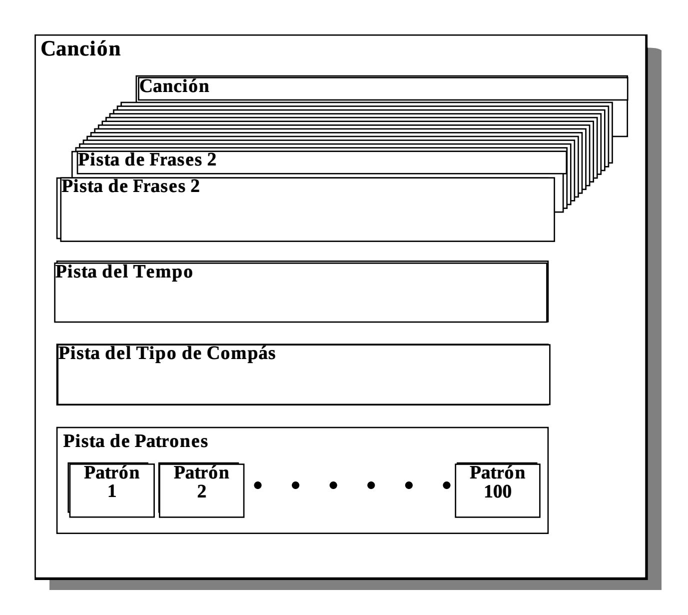
El XP-80 contiene pilas para conservar los datos contenidos en él. La prestación Internal Battery comprueba el voltaje de dichas pilas. La palabra "OK" indica que la pila está en su óptima condición y "LOW", que el voltaje de la pila está bajo. Si la pantalla muestra "LOW", debe solicitar a su servicio postventa de Roland que cambie la pila.

Acerca del secuenciador

Un secuenciador graba lo que se ejecuta en el teclado y los movimientos de los controladores en forma de mensajes MIDI (datos de secuenciador). Al reproducirse los datos, los mensajes MIDI grabados se envían a la fuente de sonido que producirá los sonidos solicitados. El secuenciador, no el músico, hace sonar los instrumentos y debido a que puede grabar una ejecución musical, podemos decir que también es una grabadora. En realidad, el secuenciador no graba sonido sino las operaciones que hacen que la fuente de sonido produzca sonido y, por lo tanto, proporciona varias ventajas: La calidad de sonido siempre es excelente (el equivalente a una cinta grabada de "primera generación" a pesar de las veces que se reproduzcan los datos), los cambios de tempo no afectan a la afinación, posibilita la edición detallada, etc..

Canciones

En el XP-80, los datos de una interpretación musical se denominan "canción". Una canción contiene datos de performance grabados en las pistas de Frases 1-16, una pista del Tempo, una pista de Ritmo y una pista de Patrones.



Configuración de Pistas

Cada sección de la canción que contenga datos de un performance musical se denomina "pista".

Pistas de Frases 1-16

Las pistas de Frases graban datos de un performance musical de un instrumento. Existen 16 pistas de frases y cada pista puede grabar los datos que pertenecen a 16 canales MIDI. En total puede grabar hasta 16 pistas x 16 canales MIDI.

Pista de Tempo

La pista de Tempo graba los cambios de tempo que ocurren en la canción. Puede utilizarse para efectuar cambios de tempo durante la reproducción de una canción. Si la canción ha sido grabada al mismo tempo desde el principio hasta el final, puede ignorar la pista de Tempo.

Al grabar una canción en el XP-80, el tempo ajustado al iniciar la grabación se grabará al principio de la pista de Tempo. Por lo tanto, al iniciar la reproducción de la canción desde el principio, siempre se reproducirá a este tempo inicial.

Así pues el ajuste de la pista de Tempo determina el tempo de la reproducción. Si modifica el tempo durante la reproducción, el ajuste efectuado en la pista de Tempo controla el tempo general de la canción.

Pista Beat (tipo de compás)

La pista Beat graba el tipo de compás de cada compás de la canción. Al grabar una nueva canción o si desea modificar el tipo de compás durante la reproducción, ajuste la pista Beat.

Pista de Patrones

También puede utilizar la pista de Patrones para grabar paisajes musicales separadamente de las pistas de Frases. La unidad trata los datos musicales grabados en la pista de Patrones como Patrones individuales. Puede crear hasta 100 Patrones y al igual que con las pistas de Frases, cada Patrón puede contener los datos procedentes de 16 canales MIDI.

También puede grabar mensajes de Llamada de Patrones (mensajes que inician la reproducción de un Patrón específico) en la pista de Frases y crear una canción combinando varios Patrones.

Las Posiciones donde puede guardar una canción

Memoria Interna

El secuenciador dispone de un área denominada "memoria interna" que es capaz de guardar una canción de forma provisional. Por lo tanto, nos referimos a dicha canción provisional como "Canción Interna".

En el XP-80, para reproducir una canción guardada en un diskette, no hace falta cargarla en la memoria interna. Sólo si desea grabar o editar una canción contenido en un diskette debe cargarla en la memoria interna. Como sólo se puede grabar o editar una canción de forma individual, la memoria interna no precisa poder grabar más de una canción (aproximadamente 60.000 notas).

La canción contenida en la memoria interna es volátil y al apagar la unidad, se perderá. Para conservarla, debe guardarla en un diskette.

Diskette

Si desea conservar la canción grabada o editada en la memoria interna, debe guardarla en forma de archivo de canción en un diskette. Puede guardar hasta 99 canciones individuales en un solo diskette.

Un diskette puede contener cinco tipos de archivos. El símbolo de tres letras mostrado entre paréntesis ( ) es una extensión de nombre de archivo que identifica los diferentes tipos de archivo.

Archivo de canción (.SVQ)

Este archivo es una canción creada en el XP-80. Se denomina "MRC Pro Song". Otros "MRC Pro Songs" incluyen las creadas en el XP-50.

Archivo MIDI Están5dar (.MIDI)

Archivo MIDI Estándar es el formato de archivo estándar que permite que la mayoría de las aplicaciones musicales puedan intercambiar datos de performance. Puede guardar los archivos XP-80 en forma de archivos Archivo MIDI Estándar. Además, el XP-80 es capaz de reproducir Archivos MIDI estándar compatibles con el Sistema GM comerciales.

Archivo de Cadena (.SVC)

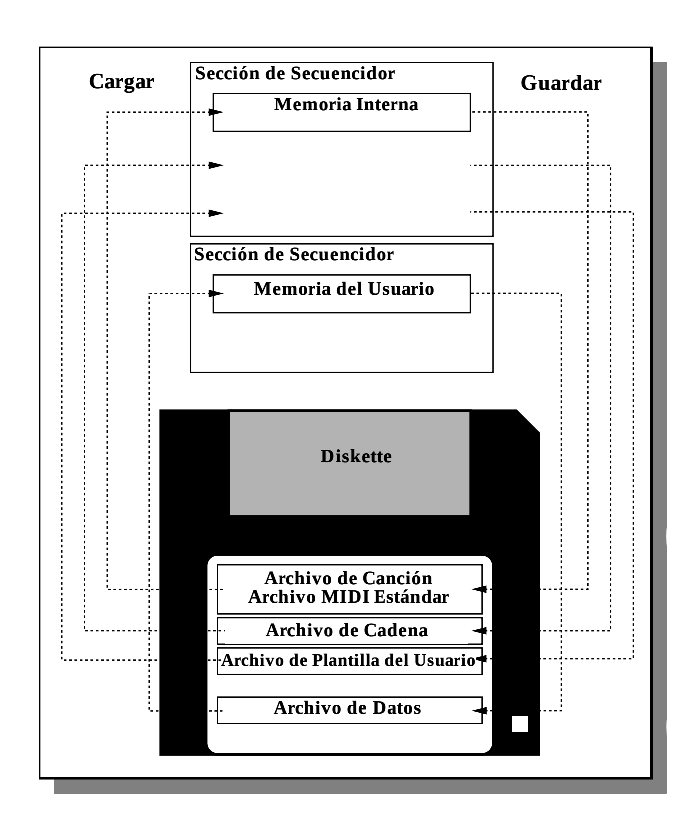
Este archivo contiene ajustes de la función Chain Play.

Archivo plantilla de groove del usuario (.SVT)

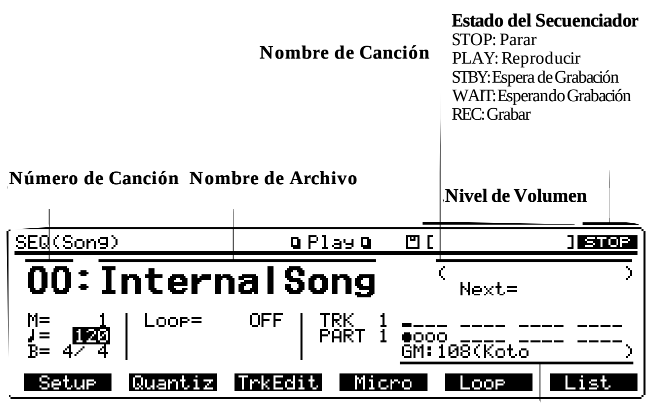
Este archivo contiene plantillas de groove del usuario que forman la base de la función cuantificación groove.

Archivo de Datos (.SVD)

Este archivo contiene ajustes de la Fuente de Sonido y de Sistema.



Reproducir una canción



4

Nombre de Diskette

Si introduce un diskette en la unidad de disco, se muestra el símbolo “⏏”. Si el diskette dispone de un nombre, se muestra dicho nombre entre corchetes [ ].

Número de la canción

El número de la canción corresponde al orden alfanumérico de los nombres de archivo de las canciones MCR Pro y Archivo MIDI Estándar guardados en el diskette. Empieza por el número 01. No obstante, el número de la canción contenida en la memoria interna es (canción interna) "00".

Nombre de Archivo

Al seleccionar una canción cambiando de número de canción, se muestra el nombre de archivo de dicha canción. El nombre de archivo es el nombre que se utiliza para guardar la canción en el diskette.

Si selecciona la canción interna, la pantalla muestra "Internal Song".

Nombre de la Canción

El nombre de la canción representa el título de la canción seleccionada actualmente. Si la canción seleccionada actualmente no dispone de un nombre, la pantalla no muestra ningún nombre.

Próxima (Canción Programada)

Puede programar la reproducción sucesiva de hasta tres canciones mientras se reproduce la canción actual.

M (Compás)

Muestra el número del compás actual de la canción.

♩ (tempo de la reproducción)

Muestra el tempo de la reproducción de la canción. Si cambia el tempo aquí, el tempo general de la canción también cambia.

B (Tipo de Compás)

Muestra el tipo de compás.

Loop (bucle)

Hace que la sección especificada de la reproducción se vuelva a repetir (pág. 102).

TRK (pista de Frases)

Muestra el estado de la pistas de Frases.

Las pistas de Frases que contienen datos de performance se indican con "o" y las que no, con "-". Las pistas de Frases que contiene datos de performance pero que no están seleccionadas para la reproducción son de color gris.

PART

Al seleccionar el modo Performance, se mostrará esta información. Las Partes a hacer sonar en el teclado se indican con "o" y las que no, con "-". Si selecciona un Performance de tipo Solapado, las Partes cuyos parámetros Local Switch (PERFORM / MIDI / Part MIDI) estén ajustados en ON se indican con "o". Debe hacer sonar todas estas Partes mediante el teclado.

Si selecciona el modo patch o Set de percusión, la pantalla muestra "Patch Mode" o Rhythm Mode".

Patch/Set de Percusión

Se muestra el nombre del Patch o Set de Percusión asignado a la Parte actual entre paréntesis ( ). Al cambiar de Patch o Set de Percusión, deberá ajustar un nuevo grupo y número. Esto también se aplica si selecciona el modo patch o Set de percusión.

Reproducir una canción directamente desde un diskette (Quick Play)

El XP-80 es capaz de reproducir canciones directamente de diskettes sin tener que cargarlas en la memoria interna. Esta función se denomina Quick Play.

Puede utilizar la función Quick Play con las canciones de tipo MRC Pro Songs (extensión de nombre de archivo .SVQ) y Archivos MIDI Estándar (extensión de nombre de archivo .MIDI).

<Procedimiento>

❶ Introduzca en la unidad de disco el diskette que contiene la canción.

❷ Pulse el botón [SEQUENCER] para seleccionar la pantalla Play (SEQ(Song).

⁕ Si se muestra la pantalla Play (SEQ(Pattern), pulse otra vez [SEQUENCER], [EXIT] o [PATTERN].

❸ Desplace el cursor al número de canción y seleccione el número de la canción que desee reproducir.

El número y el nombre de la canción seleccionada se muestra dentro de un cuadro significando que aún debe finalizar la selección.

❹ Pulse el botón [ENTER] para finalizar la selección .

El cuadro que enmarca el número y el nombre de la canción desaparece significando que la selección ha sido finalizada.

❺ Pulse el botón [STOP / PLAY] para iniciar la reproducción.

Al finalizar la canción, la reproducción parará automáticamente. Para interrumpir la reproducción, pulse el botón [STOP / PLAY].

⁕ Si hay datos de ajuste al principio de una canción o la canción utiliza la función RPS, es posible que haya un pequeño intervalo de tiempo de espera al iniciar la reproducción.

⁕ Si ha interrumpido la reproducción de una canción, es posible que se muestre un "+" al lado derecho del número de compás. Esto indica que ha parado la canción en medio de un compás.

⁕ Si pulsa [STOP / PLAY] en vez de [ENTER] en el paso 4, la reproducción se inicia inmediatamente.

....

<Hacer que se muestre la lista de canciones>

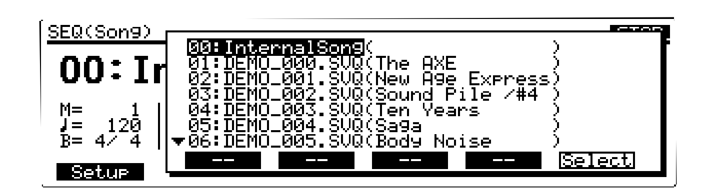
Para ver la lista de canciones que puede reproducir mediante la función Quick Play, debe abrir la ventana Song List. Puede hacer que se muestren hasta siete canciones a la vez en orden alfabético. Esto permite seleccionar rápidamente la canción deseada.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla que se muestra es la pantalla Play (SEQ(Song).

❷ Pulse [F6] (List) para abrir la ventana Song List.

El cursor indica la canción seleccionada actualmente.



❸ Pulse [▲], [▼], [INC] o [DEC] o gire el dial VALUE para seleccionar la canción deseada. También puede seleccionar la canción especificando su número con las teclas numéricas.

Como la selección todavía no ha sido finalizada, el número de la canción y el nombre del archivo se muestran dentro de un cuadro

⁕ Si se muestra el símbolo ▲ o ▼ en la parte izquierda, superior o inferior, de la pantalla significa que existen más canciones pero que no aparecen en la pantalla.

⁕ Para desplazar el cursor a la canción seleccionada actualmente, pulse [EXIT]. Al pulsar [EXIT] otra vez, la ventana Song List se cerrará.

❹ Pulse [F6] (Select) o [ENTER] para finalizar la operación.

Se finaliza la operación y la ventana Song List se cierra. Al pulsar [STOP / START], se inicia inmediatamente la reproducción.

....

Adelantar rápidamente o "rebobinar" la canción

Puede adelantar rápidamente o "rebobinar" la canción aunque esté parada o reproduciéndose.

Pulse [FWD] para adelantar rápidamente y [BWD] para "rebobinarla". Para adelantar rápidamente o "rebobinar" de forma continua, siga pulsando el botón adecuado.

Si mientras mantiene pulsado [FWD] pulsa [BWD], la canción se adelanta aún más rápidamente. Al pulsar [FWD] mientras mantiene pulsado [BWD], la canción rebobinará más rápidamente.

Para desplazarse instantáneamente al final de la canción, pulse [FWD] mientras mantiene pulsado [SHIFT]. Al pulsar [BWD] mientras mantiene pulsado [SHIFT], se desplazará directamente al principio de la canción. Si efectúa cualquiera de estas operaciones mientras la canción se reproduce, interrumpirá la reproducción.

Si desplaza el cursor a "M" y especifica un número de compás con las teclas numéricas, se desplazará directamente al compás especificado.

⁕ Si la canción se está reproduciendo mediante la función Quick Play, adelantar rápidamente o "rebobinar" puede llevar más tiempo.

Volver a iniciar la reproducción desde la mitad de una canción (MIDI Update)

Al adelantar rápidamente o "rebobinar" la canción para desplazarse a otra Posición en la Canción y reiniciar la reproducción, es posible que la unidad no seleccione los Patches correctos o que los datos del pitch bend u otro datos del controlador queden "enganchados". Esto sucede porque los datos contenidos en los compases de en medio no han sido enviados a la fuente de sonido interna. En este caso, utilice la función MIDI Update. MIDI Update transmite todos los mensajes MIDI (excepto los mensajes de Nota) contenidos en los compases de en medio (desde el principio de la canción hasta la nueva posición en la canción) a la fuente de sonido interna asegurando así que la fuente de sonido interna esté ajustada correctamente para que la reproducción vuelva a iniciarse desde la nueva posición en la Canción.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (SEQ(Song) y de que la reproducción se ha parado.

No puede utilizar la función MIDI Update si la reproducción está en curso.

❷ Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [STOP/PLAY]. Mientras el proceso está en curso, la pantalla muestra "MIDI Update...". Una vez terminado el proceso, la pantalla mostrará "COMPLETE".

Programar una secuencia de canciones para reproducirlas

Si desea reproducir más canciones de manera sucesiva, puede seleccionar hasta tres canciones adicionales mientras se reproduce la canción actual.

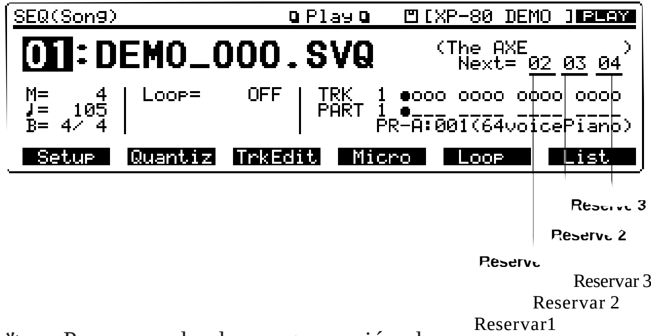
<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (SEQ(Song) y de que la reproducción esté en curso.

Puede programar las canciones sólo si la reproducción está en curso.

❷ Desplace el cursor al número de la canción deseada y seleccione la(s) canción(es) que desee programar.

❸ Pulse [ENTER] para finalizar la selección. La pantalla muestra los números de las canciones programadas en el orden en que han sido seleccionadas.



❋ Para cancelar la programación de [EXIT]. Cada vez que pulse [EXIT], se cancelará la última canción programada.

❋ Si pulsa [STOP/PLAY] en vez de [ENTER], la reproducción de la canción actual se para y se inicia la reproducción de la última canción programada. También se cancelan las demás canciones programadas.

Desde el teclado, cambie la Parte que desee hacer sonar.

Al tocar el teclado al mismo tiempo que se reproduce una canción de tipo conjunto, seleccione la Parte que desee hacer sonar mediante el teclado. Esto le permite hacer sonar el bajo o la batería desde el teclado.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (SEQ(Song).

❷ Desplace el cursor a "PART".

❋ Si desplaza el cursor a "PART" estando la reproducción en curso, algunos de los indicadores de los botones TRACK/PART [1]-]16] se iluminan y otros quedan apagados. Los indicadores iluminados indican las Partes que reciben mensajes MIDI.

❸ Pulse uno de los botones TRACK/PART [1]-]16] para seleccionar la Parte que desee que suene mediante el teclado.

Si cambia de Parte pulsando los botones TRACK/PART [1]-]16], también selecciona la pista de Frases que dispone del número correspondiente. Si desea sólo cambiar de Parte, utilice el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC].

❋ Si ha seleccionado un performance de tipo Solapado, al pulsar una tecla, sonarán todas las Partes indicadas con "o".

Cambiar los sonidos instrumentales utilizados en la reproducción de la canción

Al reproducir una canción, puede cambiar de Patch o Set de Percusión para hacer que la reproducción suene utilizando el sonido instrumental deseado.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (SEQ(Song).

❷ Desplace el cursor a "PART".

❋ Si selecciona el modo Patch o Rhythm Set, la pantalla muestra "Patch Mode" o "Rhythm Set Mode" en vez de "PART" y, por lo tanto, puede omitir los pasos 2 y 3.

❸ Pulse uno de los botones TRACK/PART [1]-]16] para seleccionar la Parte a la cual desee asignar el nuevo Patch o Set de Percusión.

Si cambia de Parte pulsando los botones TRACK/PART [1]-]16], también selecciona la pista de Frases que dispone del número correspondiente. Si desea sólo cambiar de Parte, utilice el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC].

❹ Pulse [▼] para desplazar el cursor hacia abajo y cambiar de grupo y número a fin de seleccionar el Patch o Set de Percusión que desee.

❋ Si cambia el Patch o Set de Percusión asignado a la Parte, apaga la unidad o selecciona otro Performance, el ajuste se pierde. Si desea conservarlo, debe volver a escribir el Performance.

Enmudecer un instrumento específico 1 (Enmudecer Pistas de Frases)

Si desea que no suenen ciertos instrumentos durante la reproducción, puede enmudecer la pista de Frases que contiene los datos de performance.

❋ Si hace sonar un Archivo MIDI Estándar mediante la función Quick Play o la pista de Frases contiene datos de performance de instrumentos múltiples (canales), no es posible utilizar este procedimiento para enmudecer las pistas de Frases. Vea la sección "Enmudecer un instrumento específico 2".

❋ Dese cuenta de que si guarda bajo el formato Archivo MIDI Estándar una canción con una pista de Frases enmudecida, no se guardan los datos contenidos en dicha pista de Frases. Si guarda bajo el formato MRC Pro Song una canción con una pista de Frases enmudecida, se guarda el estado de enmudecimiento de dicha pista de Frases.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (SEQ(Song).
❷ Desplace el cursor a cualquier posición excepto "TRK" o "PART".
❸ Pulse TRACK/PART [1]-[16] para que se apaguen los indicadores de los botones correspondientes de las pistas de Frases que desee enmudecer.
❹ Para que vuelva a sonar la pista de Frases enmudecida, pulse otra vez el botón TRACK/PART [1]-[16] apropiado para que el indicador del botón correspondiente se ilumine.

Para hacer sonar sólo la pista de Frases especificada, mantenga pulsado [SHIFT] mientras pulsa el botón apropiado (TRACK/PART [1]-[16]) para que se ilumine su indicador. Si vuelve a pulsar TRACK/PART [1]-[16], suenan todas las pistas de Frases.

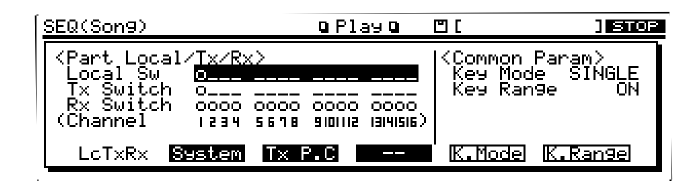
❋ El indicador del botón de una pista de Frases que no contenga datos de performance siempre está apagado, significando que no puede hacer sonar dicha pista.

Enmudecer un instrumento específico 2 (Desactivar el canal de Recepción)

Si, al utilizar la función Quick Play para hacer sonar un Archivo MIDI Estándar o durante la reproducción de una canción que contenga instrumentos múltiples (canales MIDI), desea que no suenen instrumentos específicos, utilice el siguiente procedimiento para enmudecer las Partes deseadas.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (SEQ(Song).
❷ Pulse [LOCAL/TX/RX] para abrir la ventana LOCAL/TX/RX.



❸ Desplace el cursor a "Rx Switch".

La pantalla indica con una "o" las Partes que producirán sonido.

❹ Pulse TRACK/PART [1]-[16] para que los indicadores de los correspondientes botones de las Partes que desee enmudecer se apaguen..

Las Partes desactivadas (indicador apagado) se indican con este símbolo "_".

❺ Para que la Parte enmudecida vuelva a sonar, pulse otra vez el botón TRACK/PART [1]-[16] apropiado para que el indicador del botón correspondiente se ilumine.
❻ Pulse [EXIT] o [LOCAL/TX/RX] para cerrar la ventana.

❋ Puede guardar este ajuste como parte de los ajustes de un Performance.

Reproducir una canción que contiene un cambio de tempo

Al reproducir una canción, el secuenciador del XP-80 sigue el tempo grabado en la pista del Tempo. No obstante, también puede modificar el tempo de la canción íntegra estando la reproducción en curso. El tempo actual que utiliza para reproducir la canción se denomina "tempo de la reproducción". Para modificarlo, puede utilizar los botones o bien la función Tap Tempo que ajusta el tempo de forma acompasada con el ritmo con que pise el pedal de control.

❋ El Tempo de la Reproducción es un ajuste provisional y, por lo tanto, si cambia de canción o apaga la unidad, se pierde. Si desea reproducir la canción con el mismo tempo, vuelva a guardar la canción en un diskette.

❋ Puede modificar el Tempo de la reproducción dentro de una gama que va desde la mitad hasta dos veces más rápido que el tempo grabado en la pista del Tempo.

❋ Si, una vez modificado el tempo de la reproducción, desea recuperar los cambios de tempo grabados en la pista del Tempo, mantenga pulsado [SHIFT] mientras pulsa [TEMPO/BEAT].

Modificar el Tempo utilizando los botones

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play [SEQ(Song).
❷ Desplace el cursor a "♩."
❸ Para modificar el tempo, gire el dial VALUE, pulse [INC]/[DEC] o utilice las teclas numéricas.

Modificar el Tempo utilizando la función Tap Tempo

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play [SEQ(Song).
❷ Conecte el interruptor de pedal (DP-2, DP-6, etc.. suministrado por separado) a cualquiera de los jacks CONTROL PEDAL 1-4.
❸ Pulse [SYSTEM].
❹ Siga pulsando [F4] (Control) hasta que se muestre la pantalla Pedal Assign.

Cada vez que pulse [F4] (Control), la pantalla alternará cíclicamente entre las pantallas Control Assign, Pedal Assign y Control Source.

❺ Desplace el cursor al <Assign> correspondiente al jack CONTROL PEDAL al que ha conectado el interruptor de pedal y seleccione "102:TAP-TEMPO".
❻ Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play [SEQ(Song).
❼ Pise el pedal de forma acompasada con el tempo deseado. Al pisar el pedal tres veces o más a intervalos constantes, ajustará el tempo de forma acompasada con dicho ritmo.

Reproducir una canción con un tempo constante (Enmudecer la pista del Tempo)

Si, durante la reproducción, el tempo se varía, se graban dichas variaciones en la pista del Tempo. Si desea reproducir la canción con un tempo constante (sin cambios de tempo), puede enmudecer la pista del tempo.

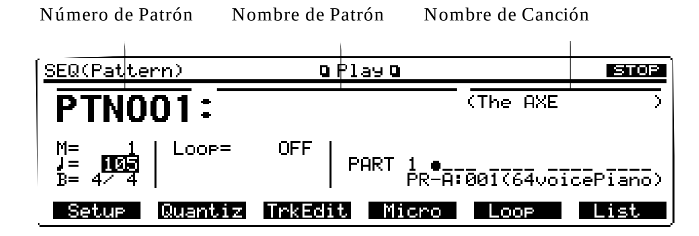
<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla [SEQ(Song) y la reproducción se ha parado.
No puede enmudecer la pista del Tempo estando la reproducción en curso.
❷ Desplace el cursor a cualquier posición excepto "TRK".
❸ Pulse [TEMPO/BEAT] para que el indicador del botón se apague.

Para cancelar la operación, pulse [TEMPO/BEAT] otra vez para que se ilumine su indicador.

Reproducir un Patrón

Además de las pistas de Frases, las canciones también contienen una pista de Patrones. Los Patrones son una unidad de datos musicales que Ud. puede manejar y reproducir separadamente de las pistas de Frases. No obstante, no es posible hacer sonar un Patrón mediante la función Quick Play. Para reproducir un Patrón, debe cargar la canción que contiene el Patrón en la memoria interna.



Número del Patrón

Muestra el número (001-100) de cada Patrón grabado en la pista de Patrones.

Nombre del Patrón

Si selecciona un Patrón cambiando de número del patrón, la pantalla muestra el nombre de dicho Patrón. Si el Patrón no dispone de nombre, la pantalla no lo muestra.

Nombre de la Canción

Muestra el nombre de la canción seleccionada.

M (Número de Compás)

Muestra el número del compás actual del Patrón.

♩ (Tempo de la reproducción)

Muestra el tempo de la reproducción de la canción.

❋ Como los Patrones no disponen de ninguna pista del tempo, no puede ajustar un tempo independiente para cada Patrón.

B (Tipo de Compás)

Muestra el tipo de compás del Patrón (Pattern Beat).

Loop

Especifica la reproducción repetida de la sección especificada de la canción (pág. 102).

❋ Cada canción puede disponer de sólo un ajuste de Loop (bucle). No es posible especificar el ajuste de Loop para cada Patrón.

PART

Al seleccionar el modo Performance, se mostrará esta información. La Parte a hacer sonar en el teclado se indican con "o" y las que no se harán sonar, con "-". Si selecciona un Performance de tipo Solapado, las Partes cuyas parámetros Local Switch (PERFORM/MIDI/Part MIDI) estén ajustados en ON se indican con "o". Debe hacer sonar todas estas Partes mediante el teclado.

Si selecciona el modo patch o Set de percusión, la pantalla muestra "Patch Mode" o Rhythm Mode".

❋ Cada canción acepta sólo un ajuste de Parte; no puede especificar un ajuste de Parte individualmente para cada Patrón.

Patch/Set de Percusión

Se muestra el nombre del Patch o Set de Percusión asignado a la Parte actual entre paréntesis ( ). Al cambiar de Patch o Set de Percusión, deberá ajustar un nuevo grupo y número. Esto también se aplica si selecciona el modo patch o Set de percusión.

❋ Cada canción acepta sólo un ajuste de Patch/Set de Percusión; no puede especificar un ajuste de Patch/Set de Percusión individualmente para cada Patrón.

<Procedimiento>

❶ Introduzca en la unidad de disco el diskette que contiene la canción.
❷ Pulse el botón [DISK].
❸ Pulse la tecla numérica [1] y después [ENTER].
❹ Desplace el cursor a "File Type' y seleccione SONG.
❺ Desplace el cursor a "File Name" y seleccione la canción que desee cargar.
❻ Pulse [F6] (Execute).
La canción ha sido cargada en la memoria interna. Se muestra la pantalla [SEQ(Song).
❼ Pulse [PATTERN] para llamar a la pantalla Play [SEQ(Pattern).
❽ Desplace el cursor al número del Patrón y seleccione el Patrón que desee reproducir.
❾ Pulse [STOP/PLAY] para reproducir el Patrón.

Al finalizar la canción, la reproducción parará automáticamente. Para interrumpir la reproducción, pulse el botón [STOP/PLAY].

❋ Puede modificar el tempo de la reproducción o enmudecer la pista del Tempo durante la reproducción del Patrón. No obstante, dicha variación del Tempo forma parte de los ajustes de la canción no del Patrón.

❿ Cuando termine de reproducir el Patrón, pulse [PATTERN], [EXIT] o [SEQUENCER] para volver a la pantalla Play (SEQ(Song).

Reproducir una canción creada bajo el formato S-MRC

El XP-80 es capaz de reproducir canciones de formato S-MRC creadas en el MC-50 de Roland u otros secuenciadores y también Canciones MCR Pro o Archivos MIDI Estándar. No obstante, no puede reproducir una canción de tipo S-MRC mediante la función Quick Play. Para hacerlo, debe cargarla en la memoria interna y convertirla al formato MRC Pro.

<Procedimiento>

❶ Introduzca en el disk drive el diskette que contiene la canción.
❷ Pulse el botón [DISK].
❸ Pulse la tecla numérica [1] y después [ENTER].
❹ Desplace el cursor a "File Type' y seleccione S-MRC.
❺ Desplace el cursor a "File Name" y seleccione la canción que desee cargar.
❻ Pulse [F6] (Execute).

La canción ha sido cargada en la memoria interna. Se muestra la pantalla [SEQ(Song)).

❼ Pulse [STOP / PLAY] para reproducir la canción.

Una vez terminada la reproducción de la canción, parará automáticamente. Para interrumpir la reproducción, pulse [STOP / PLAY].

Reproducir repetidamente una canción (Loop Play)

Puede reproducir repetidamente la canción íntegra o un área específica utilizando la función Loop (bucle).

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (SEQ(Song).
❷ Pulse el botón [LOOP] para que se ilumine su indicador.

Ahora está preparada la reproducción en bucle.

❸ Desplace el cursor a "Loop" y especifique el área del bucle.

OFF: No se utiliza la función Loop. El indicador del botón [LOOP] se apaga. POINT: La reproducción del área especificada por los puntos Limite del Bucle se repite el número de veces especificado. Se muestra el área del bucle entre paréntesis ( ).

1: La reproducción en bucle empieza desde el principio del compás actual hasta el final de este compás y el número de veces especificadas.

2: La reproducción en bucle empieza desde el principio del compás actual hasta dos compases más y el número de veces especificadas.

4: La reproducción en bucle empieza desde el principio del compás actual hasta cuatro compases más y el número de veces especificadas.

8: La reproducción en bucle empieza desde el principio del compás actual hasta ocho compases más y el número de veces especificadas.

16: La reproducción en bucle ocurre desde el principio del compás actual hasta dieciséis compases más y el número de veces especificadas.

ALL: Se reproduce la canción íntegra el número de veces especificadas.

❋ Si ha seleccionado una canción contenida en un diskette, puede seleccionar sólo OFF o POINT. Al pulsar [LOOP], alternará entre OFF y POINT. Para seleccionar otro valor, cargue la canción en la memoria interna.

❋ Ajuste los puntos Límite del Bucle y el número de repeticiones en la ventana Loop que se abre pulsando [F5] (Loop) (pág. 120). Si ha seleccionado una canción guardada en un diskette, se muestra la pregunta "This Song is not Internal Song. Load anyway?". Si desea borrar la canción de la memoria interna y cargar otra, pulse [F5] (OK). Si decide no borrarla, pulse [F6] (Cancel).

❹ Pulse [STOP / PLAY] para iniciar la reproducción.

Una vez terminada la reproducción de la canción, parará automáticamente. Para interrumpir la reproducción, pulse [STOP / PLAY].

❋ Si guarda la canción como canción MRC Pro estando [LOOP] activado, este ajuste se guardará como parte de los datos de la canción. Por lo tanto, cada vez que reproduzca la canción, sonará el bucle.

❋ Puede cancelar la reproducción del bucle pulsando [LOOP] mientras se suena el bucle. No obstante, los demás ajustes no pueden ser modificados.

Modificar el carácter del sonido durante la reproducción

Si desea modificar el ataque del sonido o ajustar su caída durante la reproducción, utilice la Paleta de Sonidos.

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (SEQ(Song).
❷ Desplace el cursor a "PART" y pulse TRACK / PART [1]-[16] para seleccionar la Parte a modificar.

Si utiliza un Performance de tipo Simple, sólo varía el carácter del sonido de la Parte actual. Si ha seleccionado un performance de tipo Solapado, varía el carácter del sonido de las Partes cuyo parámetro Local Switch (PERFORM / MIDI / Part MIDI) esté ajustado en ON.

❋ Si ha seleccionado el modo Patch, se muestra "Patch Mode" en vez de "Part" y, por lo tanto, puede omitir el paso 2.

❸ Desplace los deslizadores a sus posiciones apropiadas.
❹ Pulse el botón [FILTER / ENV] para que se ilumine su indicador.
❺ Desplace los deslizadores para modificar el carácter del sonido tal como desee.

Para modificar el brillo, desplace el deslizador CUTOFF.

Para modificar la resonancia, desplace el deslizador RESO.

Para aplicar más ataque al sonido, desplace el deslizador ATTACK.

Para modificar el tiempo de la caída, desplace el deslizador DECAY.

Ajustar el equilibrio entre los niveles de volumen de varias Partes

Utilice los cuatro deslizadores en la Paleta de Sonidos para ajustar el volumen de cada Parte.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (SEQ(Song)).

❷ Desplace el cursor a "PART" y pulse TRACK/PART [1]-[16] para seleccionar la Parte a modificar.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 1-4, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 1, 2, 3 y 4, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 5-8, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 5, 6, 7 y 8, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 9-12, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 9, 10, 11 y 12, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 13-16, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 13, 14, 15 y 16, respectivamente.

❋ Similarmente puede ajustar el equilibrio entre los niveles de volumen de los Tones desde el modo Patch. En este caso se muestra "Patch Mode" en vez de "PART" y, por lo tanto, se omite el paso 2. Utilice los deslizadores 1, 2, 3, y 4 para ajustar el nivel de volumen de los Tones 1, 2, 3, y 4, respectivamente.

❸ Para que el nivel de volumen del principio de la canción vaya subiendo progresivamente (fade in), ajuste los deslizadores al mínimo. Para hacer un "fade out" (que el nivel de volumen al final de la canción vaya bajando progresivamente) ajuste los deslizadores al nivel máximo. En los demás casos, desplace los deslizadores a sus posiciones apropiadas.

❹ Pulse el botón [LEVEL] para que se ilumine su indicador.

❺ Desplace los Deslizadores para ajustar el nivel de volumen de cada Parte tal como desee.

Ajustar el panorama de cada Parte

Puede utilizar los cuatro deslizadores de la paleta de Sonidos para ajustar el panorama de cada Parte. También puede utilizar la Paleta de Sonidos como mezclador debido a que puede controlar el aftertouch y el desplazamiento de la afinación según los ajustes.

❋ Si selecciona el modo Patch o Set de Percusión, no puede efectuar esta operación.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (SEQ(Song)).

❷ Desplace los deslizadores a sus respectivas posiciones.

❸ Pulse [PERFORM] y después [F6] (Info) para llamar a la pantalla Part Information (PERFORM/Info).

❹ Pulse [F5] (->Info) para llamar a la pantalla Part Information (PERFORM/Info).

Si la pantalla no muestra (Pan) junto con [F5], siga pulsando [F6] (Menu) hasta que lo muestre.

❋ Si llama a la pantalla Part Information (PERFORM/Info) correspondiente a otro mensaje MIDI que desee ajustar, puede controlar dicho mensaje MIDI utilizando los cuatro deslizadores de la Paleta de Sonidos.

❺ Desplace el cursor a la Parte que desee modificar.

Puede modificar el panorama de las cuatro Partes enmarcadas utilizando los deslizadores.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 1-4, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 1, 2, 3 y 4, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 5-8, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 5, 6, 7 y 8, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 9-12, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 9, 10, 11 y 12, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 13-16, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 13, 14, 15 y 16, respectivamente.

❻ Desplace los Deslizadores para ajustar el panorama de cada Parte tal como desee mientras confirma los ajustes en la pantalla.

❋ Para volver a la pantalla Play (SEQ(SONG), pulse [SEQUENCER].

Antes de grabar

Esta sección presenta la información que Ud. debería entender antes de grabar. Explica la preparación y los métodos utilizados para grabar.

Proceso de la Grabación

Antes de que empiece a grabar, debe familiarizarse con el proceso de crear una canción.

1. Seleccionar un sonido de instrumento (pág. 105).
2. Borrar la canción de la memoria interna (pág. 105).
3. Ajustar el tipo de compás (pág. 105).
4. Efectuar una grabación a tiempo real (pág. 106) o una grabación por pasos (pág. 113)
5. Editar la canción utilizando las funciones Edición de Pista (pág. 121), Cuantificación (pág. 136) o Edición Microscópica (pág. 115).
6. Guardar una canción en un diskette (p. 115).

La manera cómo las pistas de Frases, las Partes y los canales MIDI se afectan mutuamente

Cada pista de Frases del secuenciador del XP-80 es capaz de grabar los datos de performance procedentes de hasta 16 canales MIDI, o 16 instrumentos diferentes. Puede entrar los datos de ejecución de todos los instrumentos en una sola pista de Frases par crear una canción. No obstante, al grabar de esta forma, si más adelante desea volver a grabar o modificar sólo una parte de la canción, surgirán problemas. Generalmente, es más fácil grabar cada Parte (Canal MIDI) individualmente en su propia pista de Frases de forma que los números de las Partes (canales MIDI) correspondan a los números de las pistas de Frases.

En el XP-80, al seleccionar otra pista de Frases pulsando TRACK/PART [1]-[16], también seleccionará la Parte que dispone del mismo número. Si selecciona otra Parte pulsando TRACK/PART [1]-[16], también seleccionará la pista de Frases que dispone del mismo número.

Al utilizar la función Extract (extraer) (pág. 131), también podrá volver a organizar los datos de performance de los canales MIDI de forma que los datos procedentes de cada canal se coloquen en su propia pista de Frases. Esto es especialmente cómodo si los datos de performance de varios canales MIDI han sido guardados juntos en una sola pista de Frases (como con los archivos MIDI estándar de Formato 0).

Secuenciador		Fuente de Sonido
Pista de Frases 1	Ch 1	Parte 1
Pista de Frases 2	Ch 2	Parte 2
Pista de Frases 3	Ch 3	Parte 3
Pista de Frases 4	Ch 4	Parte 4
Pista de Frases 5	Ch 5	Parte 5
Pista de Frases 6	Ch 6	Parte 6
Pista de Frases 7	Ch 7	Parte 7
Pista de Frases 8	Ch 8	Parte 8
Pista de Frases 9	Ch 9	Parte 9
Pista de Frases 10	Ch 10	Parte 10
Pista de Frases 11	Ch 11	Parte 11
Pista de Frases 12	Ch 12	Parte 12
Pista de Frases 13	Ch 13	Parte 13
Pista de Frases 14	Ch 14	Parte 14
Pista de Frases 15	Ch 15	Parte 15
Pista de Frases 16	Ch 16	Parte 16

Métodos de Grabación

Existen dos métodos para grabar: a tiempo real y por pasos.

La grabación a Tiempo Real

La grabación a Tiempo Real es el método con el que se graban sus ejecuciones en el teclado y los movimientos de los controladores justo en el momento en que los realiza. La unidad proporciona cuatro tipos de grabaciones a tiempo real. Puede seleccionar el que sea más adecuado para cada situación.

La grabación de Reemplazo

Si el destino de la grabación ya contiene datos, los datos nuevos reemplazan (borran) los datos grabados previamente. Normalmente se usa este método.

La grabación Mezclada

Éste es el método utilizado con más frecuencia. Si el destino de la grabación ya contiene datos, los datos nuevos se añaden (se mezclan) con los datos previamente grabados. Este método es especialmente útil si desea grabar primero lo que ejecuta con la mano izquierda y después lo que ejecuta con la mano derecha.

Al utilizar este método junto con las grabaciones de Bucle, podrá grabar repetidamente en un área especificada sin borrar los datos existentes. Ésta es una forma útil de construir una frase de instrumentos de percusión.

La grabación pinchando Automática

Se utiliza este método para efectuar grabaciones de reemplazo sólo en un área especificada previamente. Este método es útil para corregir los errores cometidos al entrar los datos. Al iniciar la grabación, se iniciará la reproducción de la canción y cuando el secuenciador llegue al punto de Pinchar, empezará a grabar.

La grabación pinchando Manual

Se utiliza este método para, pisando un pedal o pulsando un botón, efectuar grabaciones de reemplazo sólo en un área especificada previamente. Este método es útil para corregir los errores cometidos al entrar los datos en varias áreas. Al pisar el pedal o pulsar el botón, se iniciará la grabación. Píselo (púlselo) otra vez para parar la grabación y volver a la reproducción. Cada vez que pise el pedal, alternará entre la grabación y la reproducción.

La grabación por Pasos

La grabación por Pasos es el método con el que se entran las notas y silencios individualmente, una por una. Si desea entrar notas con mucha precisión como, por ejemplo, para una parte de percusión o de bajo, debe utilizar este método. También puede utilizar este método para crear una canción combinando Patrones con notas.

Destinos de la grabación de datos de performance

Puede grabar los datos de Performance en las pistas de Frases 1-16 o en los Patrones 1-100. Seleccione el destino de la grabación según la manera como desee aplicarla.

Pistas de Frases 1-16

Normalmente se graban los datos de performance en las pistas de Frases. Sería una buena idea que, antes de grabar, decidiera si, por ejemplo, va a grabar la melodía en la pista de Frases 1, el bajo en la pista de Frases 2, la batería en la pista de Frases 10 y el acompañamiento en las pistas de Frases restantes.

Patrones

Al igual que con las pistas de Frases, también puede grabar datos de performance en Patrones. Normalmente se manejan separadamente los Patrones y las pistas de Frases, pero Ud. puede asignar la reproducción de Patrones específicos mediante una pista de Frases. Para las partes de percusión y de bajo en las cuales se repiten frecuentemente frases idénticas, puede crear eficazmente una canción asignando repetidamente a una pista de Frases el Patrón adecuado. Las operaciones de este tipo se efectúan mediante la grabación por Pasos. En este caso, la pista de Frases contiene sólo los números de los Patrones (mensajes Pattern Call) que se refieren al Patrón deseado y no contiene los datos actuales del Patrón. Esto significa que puede utilizar muchas veces el mismo Patrón sin que ocupe demasiada memoria.

También puede aplicar a los Patrones la función RPS de reproducción inmediata. Por lo tanto, son especialmente útiles para las actuaciones en directo si graba anteriormente en forma de Patrones los datos de performance que vaya a precisar y los lleva a la actuación.

Otra manera de utilizar los Patrones es como si fuera un portapapeles para apuntar las ideas musicales que se le ocurran.

Seleccionar los sonidos de los instrumentos

Antes de grabar una canción, seleccione el Performance, Patch o Set de Percusión que desee utilizar para la grabación.

Para grabar una canción de tipo conjunto que precise dos o más Patches, debe seleccionar un Performance de tipo Simple. Si desea grabar una ejecución de tipo solapado que combina Patches diferentes para que la textura sonora sea más rica o tocar un teclado dividido que hace sonar diferentes Patches en diferentes áreas del teclado, seleccione un Performance de tipo Solapado.

Si desea utilizar sólo un instrumento, seleccione un Patch.

Seleccione un Set de Percusión si desea utilizar sólo instrumentos de percusión.

❋ Si, al grabar, utiliza un Performance de tipo Solapado, los datos grabados contendrán todos los datos necesarios para hacer sonar las Partes. Si cada Parte recibe datos procedentes de un canal MIDI diferente, la grabación contendrá vías paralelas de datos cuya única diferencia será el canal MIDI del que proceden. Esto es un derroche de memoria. Para evitarlo, seleccione el mismo parámetro Channel (PERFORM / MIDI / Part MIDI) para todas las Partes que desee hacer sonar simultáneamente desde el teclado.

❋ También Ud. puede seleccionar un Patch en la pantalla Realtime Rec Standby (SEQ). En este caso se graban el número de Selección de banco y el número de Programa del Patch en la posición de inicio de la grabación.

Borrar la canción contenida en la memoria interna

Al grabar una canción, se almacenarán los datos en la memoria interna. Si cuando Ud. desee grabar una canción, la memoria interna ya contiene una, deberá utilizar el siguiente procedimiento para borrar de la memoria interna la canción existente.

❋ Si la memoria interna contiene una canción que dese conservar, debe guardar dicha canción en un diskette.

<Procedimiento>

❶ Pulse el botón [UTILITY].
❷ Pulse la tecla numérica [6] y después [ENTER].
❸ Pulse [F6] (Execute) para borrar la canción de la memoria interna.

Ajustar el tipo de compás

Al grabar una canción nueva, deberá entrar el tipo de compás al principio de la pista Beat. No obstante, al encender la unidad o inicializar la memoria interna, el valor inicial del tipo de compás es 4 / 4. Si desea grabar la canción en 4 / 4, no es necesario utilizar el siguiente procedimiento para modificar el tipo de compás

❋ Si desea cambiar de tipo de compás estando en curso la reproducción de la canción, vea "Cambiar de tipo de compás durante la reproducción de una canción" (pág. 148).

❋ Si el parámetro tiempo del Patrón dispone de un ajuste diferente al tipo de compás utilizado al grabar los Patrones o bien la canción dispone de un tipo de compás diferente de 4 / 4, al principio de cada Patrón debe ajustar el parámetro Pattern Beat para manejar los diferentes tipos de compás (pág. 147). Al grabar, el metrónomo sonará según el parámetro Pattern Beat.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de seleccionar "00:InternalSong." en la pantalla Play (SEQ(Song)).
❷ Pulse [F4] (Micro).
❸ Pulse [TEMPO / BEAT] para seleccionar la pista Beat.

Cada vez que pulse este botón, la pantalla alternará cíclicamente entre Tempo track, Beat track y Phrase track.

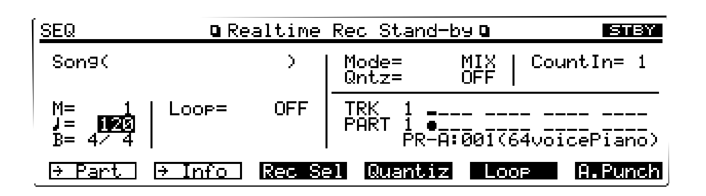


❹ Desplace el cursor a "Beat" y ajuste el tipo de compás
❺ Pulse [TEMPO / BEAT] otra vez para volver a la pista de Frases.
❻ Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play (SEQ(Song)).

Grabar mientras toca (Grabación a Tiempo Real)

La grabación a tiempo real permite grabar lo que ejecuta en el teclado y los movimientos de los controladores en el momento de efectuarlos. Este método conserva las sutilezas de sus ejecuciones.

Ajustes de la grabación a tiempo real



Song/Pattern (Nombre de la Canción/Nombre del Patrón)

Al grabar una canción en una pista de Frases, la pantalla mostrará el nombre de la canción.

Al grabar datos en un Patrón, la pantalla mostrará el número y nombre del Patrón. Al seleccionar un Patrón, cambie el número del Patrón aquí.

M (Compás)

Muestra el número del compás actual de la canción. Ajuste aquí el compás donde se inicia la grabación.

♩ (tempo de la reproducción)

Muestra el tempo de la reproducción de la canción. Se graba el tempo especificado aquí al principio de la pista del Tempo.

B (Tipo de Compás)

Muestra el tipo de compás. Si desea ajustar el tipo de compás, vea la página 105.

Loop (modo Bucle)

Especifica el uso de la grabación en bucle.

Al ajustarlo a un ajuste que no sea OFF, se iluminará el indicador del botón [LOOP] y podrá grabar repetidamente en el área especificada.

OFF: La Grabación en Bucle está desactivada.

POINT: La Grabación en Bucle tiene lugar en el área especificada por la Posición del Bucle. Se muestra el área de Bucle entre paréntesis ( ).

FOR 1: La Grabación en Bucle tiene lugar (a partir del compás especificado como compás de inicio) sobre un compás.

FOR 2: La Grabación en Bucle tiene lugar (a partir del compás especificado como compás de inicio) sobre dos compases.

FOR 4: La Grabación en Bucle tiene lugar (a partir del compás especificado como compás de inicio) sobre cuatro compases.

FOR 8: La Grabación en Bucle tiene lugar (a partir del compás especificado como compás de inicio) sobre ocho compases.

FOR 16: La Grabación en Bucle tiene lugar (a partir del compás especificado como compás de inicio) sobre dieciséis compases.

ALL: La Grabación en Bucle tiene lugar desde el principio hasta el final de la canción.

* Ajuste los puntos Límite del Bucle en la ventana Loop (pág. 120) que se abre pulsando [F5] (Loop).

Mode (Modo de la Grabación)

Seleccione la manera de efectuar la grabación.

REPLACE: (grabar Reemplazando): Se efectúa una grabación de tipo reemplazar.

MIX: (grabación Mezclada): Se efectúa una grabación de tipo Mezclada.

A.PUNCH: (grabar pinchando Automático): Se efectúa la grabación pinchando automáticamente.

M.PUNCH: (La grabación pinchando Manual): Se efectúa la grabación pinchando manualmente.

* El ajuste del parámetro Mode se mantendrá hasta que lo vuelva a ajustar.

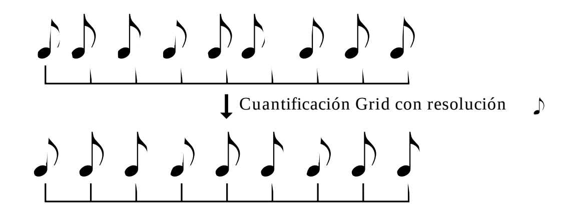
Qntz (Cuantificación de la Grabación)

Muestra si se aplica la Cuantificación a la grabación o no.

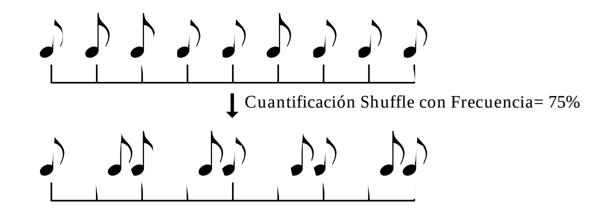
La Cuantificación desplaza el intervalo de resolución (paso) especificado de las notas ejecutadas. Existen dos tipos de cuantificación de la grabación. Cuando grabe partes como, por ejemplo, de percusión o de bajo para las cuales es importante que cada nota sea rítmicamente precisa, deberá utilizar la Cuantificación Grid. Si desea grabar sus ejecuciones con un ritmo de shuffle o de swing, debe utilizar la Cuantificación Shuffle.

OFF: No se aplica la Cuantificación a la grabación.

GRID: Se aplica la Cuantificación Grid a la grabación.

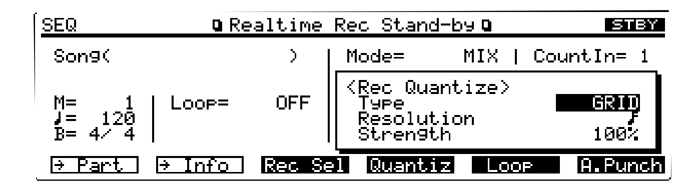


SHUFFLE: Se aplica la Cuantificación Shuffle a la grabación.



<Ajustes de la Cuantificación de la Grabación>

Si, al grabar, utiliza la Cuantificación, ajuste los parámetros en la ventana Recording Quantize. Para abrirla , pulse [F4] (Quantize).



* El ajuste de la Cuantificación de la Grabación se mantendrá hasta que lo vuelva a ajustar.

Type (Tipo de Cuantificación)

OFF: No se aplica la Cuantificación.

GRID: Se aplica la Cuantificación Grid.

SHUFFLE: Se aplica la Cuantificación Shuffle.

Resolución

Especifica la resolución rítmica de la cuantificación en forma de un valor de nota.

Los valores de nota disponibles en la Cuantificación Grid son ♩, ♩3, ♪, ♪3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯3, y 𝅘𝅥𝅰.

Los valores de nota disponibles en la Cuantificación Shuffle son: ♪ o 𝅘𝅥𝅯.

Strength (La potencia de la cuantificación Grid)

Se utiliza este parámetro con la Cuantificación Grid. Éste especifica la cantidad de desplazamiento de la resolución rítmica que se aplica a las notas tal como está especificado por el parámetro Resolución. Si desea que la notas se desplacen completamente a la unidad más cercana de la Resolución especificada, ajuste la Potencia al 100%. Al ajustar más bajo este valor, las notas se desplazarán menos con respecto a su ritmo original. Con un ajuste del 0%, no hay cambio alguno en la posición de las notas.

Rate (La frecuencia de la cuantificación Shuffle)

Se utiliza este parámetro con la Cuantificación Shuffle. Éste especifica la distancia con que se separa la nota caída en el tiempo fuerte, especificada por el parámetro Resolución, de la nota siguiente caída en el tiempo débil. Con un ajuste del 50%, la colocación rítmica de la nota caída en el tiempo fuerte tiene lugar exactamente en el punto medio de la distancia que hay entre la nota caída en el tiempo débil anterior y la siguiente nota caída en el tiempo débil. Con un ajuste del 0%, se desplaza la nota caída en el tiempo fuerte a un valor de nota igual al que tiene la nota anterior caída en el tiempo débil. Con un ajuste del 100%, se desplaza a un valor de nota igual al que tiene la siguiente nota caída en un tiempo débil.

CountIn (Dar la entrada de la Canción)

Especifica la manera de iniciar la grabación.

0: Al pulsar el botón [STOP/PLAY], la grabación empezará inmediatamente.

1: Al pulsar el botón [STOP/PLAY], se iniciará la reproducción en un punto, desplazándose un compás hacia atrás. Al llegar al punto de inicio seleccionado, empezará la grabación.

2: Al pulsar el botón [STOP/PLAY], se iniciará la reproducción en un punto, desplazándose dos compases hacia atrás. Al llegar al punto de inicio seleccionado, empezará la grabación.

Wait Note: Al interpretar una nota, o al pisar el pedal Hold, empezará la grabación.

TRK (pista de Grabación)

Selecciona una pista de Frases o Patrón como destino de la grabación.

Las pistas de Frases que contienen datos de performance se indican con "o" y las que no, con "-". Las pistas de Frases que contienen datos de performance pero que no están seleccionadas para la reproducción son de color gris.

Part

Selecciona la parte a utilizar para la grabación.

Al grabar una Parte cuyo número corresponde al número de la pista de Frases y al seleccionar una pista de Frases, también seleccionará la Parte cuyo número corresponde a dicha pista. No es necesario seleccionar una Parte aquí.

Utilice este parámetro si desea grabar utilizando una Parte cuyo número no corresponde al número de la pista de Frases o para grabar sus ejecuciones en un Patrón.

* Si selecciona el modo Patch o Set de percusión, la pantalla muestra "Patch Mode" o Rhythm Mode" en vez de "PART".

* Si ha seleccionado un Performance de tipo Solapado, al pulsar la tecla, se grabarán las Partes indicadas con una "o" (el parámetro Local Switch está ajustado en ON).

Patch/Set de Percusión

Se muestra el nombre del Patch o Set de Percusión asignado a la Parte actual entre paréntesis ( ). Para cambiar de Patch o Set de Percusión, modifique el grupo y número. Esto procedimiento también se aplica si graba en el modo Patch o Set de percusión.

Efectuar una grabación a tiempo real

Una vez completados correctamente los pasos preparatorios, podrá grabar a tiempo real.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla (SEQ(SONG)).

❷ Desplace el cursor al número de canción y seleccione la canción que desee grabar.

Al grabar una canción nueva, seleccione "00:InternalSong". Al grabar encima de una canción grabada en el diskette, seleccione el número de dicha canción.

❸ Pulse [REC] para llamar a la pantalla Realtime Rec Stand-by (SEQ).

El indicador del botón [REC] parpadea y el metrónomo empieza a sonar.

✳ Si ha seleccionado una canción guardada en el diskette, la ventana mostrará la pregunta "This is not Internal Song. Load Anyway?". Si desea borrar la canción de la memoria interna y cargar la nueva canción, pulse [F5] (OK). Si no, pulse [F6] (Cancel).

✳ Para apagar el metrónomo, ajuste el parámetro Mode (SEQ / Setup / SEQ System setup) en OFF.

✳ Para interrumpir la grabación, pulse [REC] o [EXIT] para volver a la pantalla Play (SEQ(Song)).

❹ Desplace el cursor a "M" y ajuste el compás inicial de la grabación.

❺ Desplace el cursor a "♩" y ajuste el tempo.

❻ Si desea utilizar la grabación en bucle, desplace el cursor a "Loop" y efectúe los ajustes para una grabación en bucle. Si no, ajústelo en OFF.

❼ Desplace el cursor a "Mode" y seleccione el modo de la grabación.

❽ Desplace el cursor a "Qntz" y seleccione el tipo de cuantificación deseado. Si no desea cuantificar la grabación, ajústelo en OFF.

Al aplicar la Cuantificación a la grabación, pulse [F4] (Quantize) para abrir la ventana Recording Quantize y efectúe los ajustes de la Cuantificación. Una vez completados los ajustes, pulse [EXIT] o [F4] (Quantize) para cerrar la ventana.

❾ Desplace el cursor a "Count In" y especifique la manera de iniciar la grabación.

❿ Seleccione el destino de la grabación. Al grabar en una pista de Frases, utilice TRACK / PARTE [1]-[16]. Al grabar en un Patrón, pulse [PATTERN] y especifique el número del Patrón.

El indicador del botón del destino de la grabación especificado parpadea. Los indicadores de las pistas de Frases que contienen datos quedan iluminados.

⓫ Si desea grabar utilizando una Parte cuyo número no corresponde al de la pista de Frases o bien grabar en un Patrón, seleccione la Parte a utilizar en la grabación. Desplace el cursor a "PART" y gire el dial VALUE o pulse [INC / DEC] para seleccionar la Parte.

✳ Si el cursor indica "PART", al pulsar TRACK / PART [1]-[16], también seleccionará la pista de Frases cuyo número corresponda al de la Parte.

⓬ Al cambiar de Patch o Set de Percusión, desplace el cursor al grupo o número y seleccione otro Patch / Set de Percusión.

Si desea seleccionar otro Performance, pulse [PERFORM] para llamar a la pantalla Play (PERFORM) y seleccione otro Performance. Para volver a la pantalla Realtime Stand-by (SEQ), pulse [SEQUENCER].

✳ Si selecciona otro Patch, Set de Percusión o Performance en la pantalla Realtime Stand-By (SEQ), los números de Selección de banco y Programa del Patch / Set de Percusión / Performance se graba automáticamente en la posición inicial de la grabación. No obstante, si el parámetro Performance Ctrl-Ch (SYSTEM / MIDI Param) dispone del mismo ajuste que el canal MIDI de la Parte especificada (si ha seleccionado el Patch asignado a la Parte del Performance), tenga en cuenta que esto selecciona otro Performance.

⓭ Inicie la grabación utilizando el método de grabación seleccionado en el parámetro "Count In". Cuando empiece la grabación, el indicador del [REC] se iluminará. El indicador BEAT parpadea (rojo en el primer tiempo del compás y verde en los demás tiempos).

✳ Al iniciarse la grabación, las pistas de Frases cuyos indicadores estén iluminados sonarán. Si desea que algunas de dichas pistas no suenen durante la grabación, desplace el cursor a cualquier posición excepto "TRK" o "PART" y pulse track / part [1]-[16] para apagar los indicadores de las pistas de Frases que no desee oír.

⓮ Cuando termine de grabar, pulse [STOP / PLAY].

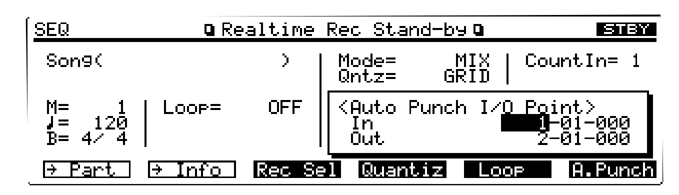
<Preparaciones para grabar pinchando automáticamente>

Especifique los puntos para Pinchar (el área en que la grabación pinchando automáticamente tendrá lugar) si desea utilizar esta función.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que el parámetro Mode está ajustado en A.PUNCH en la pantalla Realtime Rec Stand-by (SEQ).

❷ Pulse [F6] (A.Punch) para abrir la ventana Punch Point.



❸ Desplace el cursor a "In" y ajuste la posición inicial de la grabación.

Al utilizar la posición del Punto de Localización para especificar la posición inicial de la grabación, pulse [LOCATE] para que se ilumine su indicador y especifique el número de la posición del Punto de Localización.

❹ Desplace el cursor a "Out" y ajuste la posición final de la grabación.

Al utilizar la posición del Punto de Localización para especificar la posición inicial de la grabación, ajuste de la misma manera el número de la posición del Punto de Localización de la posición final de la grabación.

✳ La posición final de la grabación ajustada en el parámetro "Out" no se incluye en el área de la grabación.

✳ Un área de grabación de menos tiempo es inválida.

❺ Una vez completados los ajustes, pulse [EXIT] o [F6] (A.Punch) para cerrar la ventana Punch Point.

<Método para grabar pinchando manualmente>

Para grabar pinchando manualmente, ajuste el área de la grabación pisando el interruptor de pie o el botón.

❋ Para especificar el área de la grabación mediante un interruptor de pie, conéctelo (DP-2, DP-6, etc.. suministrado por separado) a cualquiera de los jacks CONTROL PEDAL 1-4 y después llame a la pantalla Pedal Assign (SYSTEM / Control) y ajuste el <Assign> del jack CONTROL PEDAL (al que ha conectado el interruptor de pie) en "101:PUNCH-I / 0".

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que el parámetro Mode está ajustado en A.PUNCH en la pantalla Realtime Rec Stand-by (SEQ).

❷ Inicie la grabación utilizando el método de grabación seleccionado en el parámetro "Count In".

Se muestra "WAIT" en la parte superior derecha de la pantalla indicando que ahora está en modo de espera de la grabación.

❸ Pulse [F6] (PunchIn) o pise el interruptor de pie cuando llegue a la posición donde desea iniciar la grabación.

Se muestra "■" lado de la palabra PunchIn, indicando que la grabación está en curso.

❹ Cuando llegue a la posición final de la grabación deseada, pulse [F6] (PunchIn) o pise el interruptor de pie otra vez.

Se deja de mostrar "■" indicando que el secuenciador ha vuelto al modo de espera de la grabación.

❺ Vuelva a repetir los pasos 3 y 4 para seguir grabando.

Grabar sólo datos específicos (Recording Select)

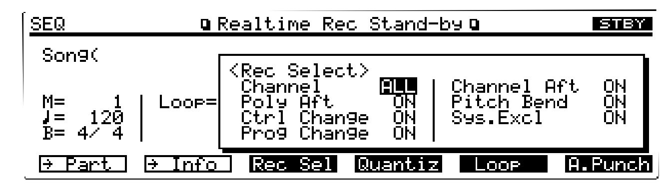
Normalmente, en una grabación a tiempo real, se graban todos los datos de performance. Si desea que no se graben algunos de los datos de performance, ajuste el parámetro Recording Select correspondiente en OFF.

❋ El ajuste del parámetro Recording select quedará en la memoria hasta que Ud. lo vuelva a ajustar.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que el parámetro Mode está ajustado en A.PUNCH en la pantalla Realtime Rec Stand-by (SEQ).

❷ Pulse [F6] (A.Punch) para abrir la ventana Punch Point.



❸ Especifique si desea grabar todos los siguientes tipos de datos de performance o no. Ajuste los tipos que desee grabar en ON y los que no, en OFF.

Channel (Canal MIDI): Si desea grabar los datos de performance procedentes de todos los canales MIDI, ajuste este parámetro en ALL. Si desea grabar sólo los datos de performance procedentes de un canal MIDI específico, seleccione el canal deseado. Normalmente se deja este parámetro en ON.

Poly Aft (Aftertouch polifónico)

Ctrl Change (Cambio de Control)

Prog Change (Cambio de Programa)

Channel Aft (Aftertouch de Canal)

Pitch Bend (Desplazamiento de la Afinación)

Sys. Excl (mensaje de Sistema Exclusive)

❹ Una vez efectuados los ajustes, pulse [EXIT] o [F3] (Rec Sel) para cerrar la ventana Recording Select.

Cambiar de Pista de Frases durante la grabación (Non-Stop Loop Recording)

El XP-80 permite cambiar de pista de Frases destino de la grabación durante la grabación. Esto reduce el número de veces que tendrá que pulsar [STOP / PLAY] al grabar la ejecución en varias pistas de Frases y facilitará la creación de la canción.

❋ Al grabar un Patrón, no podrá seleccionar una pista de Frases ni hacer lo contrario.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la grabación en bucle esté en curso.

❷ Desplace el cursor a "TRK".

❸ Pulse TRACK / PART [1]-[16] para seleccionar otra pista de Frases.

Inmediatamente después de seleccionar la pista de Frases, los datos de performance se grabarán en la pista de Frases seleccionada.

❋ Si ha seleccionado el modo Performance, al seleccionar otra pista de Frases, también seleccionará la Parte cuyo número corresponde al de dicha pista. Para seleccionar sólo la pista de Frases (sin seleccionar la Parte), cambie de pista de Frases girando el dial VALUE o pulsando [INC] / [DEC].

Comprobar los sonidos de los instrumentos o las frases durante la grabación (Rehersal)

Si utiliza la función Rehersal (Ensayo) estando la grabación a tiempo real en curso, mientras la función Rehersal está activada, la ejecución no se graba. Esto es especialmente cómodo para comprobar el sonido del instrumento que desea utilizar o practicar la frase siguiente a grabar.

<Procedimiento>

❶ Pulse [F6] (Rehersal) estando en curso la grabación a tiempo real.

Se muestra "■" al lado de la palabra Rehersal, indicando que el modo Rehersal está activado.

❋ No puede utilizar la función Rehersal junto con la grabación pinchando manualmente

❷ Para volver a modo Recording (grabación), pulse [F6] (Rehersal).

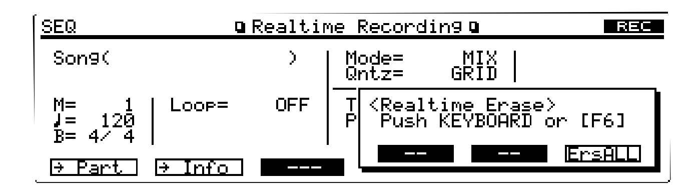
Suprimir datos innecesarios durante la grabación (Realtime Erase)

La función Borrar a Tiempo Real sirve para borrar datos innecesarios en la grabación mezclada. Por ejemplo, al utilizar la función Loop para grabar instrumentos de percusión en una grabación mezclada, puede utilizar la función Borrar a Tiempo Real para suprimir un instrumento de percusión específico.

<Procedimiento>

❶ Estando en curso la grabación mezclada, pulse [F5] (Erase) para abrir la ventana Realtime Erase.

Ahora la función Borrar a Tiempo Real está activada y no puede grabar.



❷ Borre los datos innecesarios.

Para borrar todos los datos contenidos en la pista (excepto los mensajes de llamar al Patrón), pulse [F6] (ErsAll). Si sigue pulsando dicho botón, se borran todos los datos contenidos en la pista.

Para borrar las notas correspondientes a una tecla específica, pulse dicha tecla. Si sigue pulsando dicha tecla, se borran todos los datos correspondientes.

Para borrar las notas correspondientes a un área del teclado específica, pulse la tecla más alta y baja de dicha área. Si sigue pulsando dichas teclas, se borran todos los datos correspondientes.

❋ Si ha seleccionado un canal MIDI específico en la ventana Recording Select, sólo los datos contenidos en dicho canal MIDI se borran.

❸ Para volver al modo grabación, pulse [EXIT] para cerrar la ventana Realtime Erase.

Grabar cambios de tempo

Si desea modificar el tempo de una canción, puede grabar los cambios de tempo en la pista del Tempo. Si la pista del Tempo ya contiene cambios de tempo, escribirá encima de ellos.

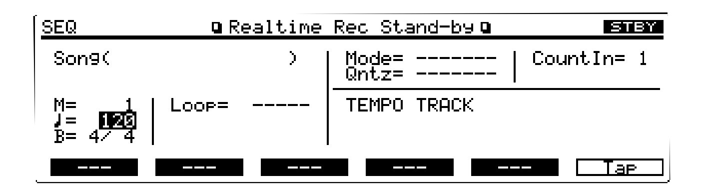
<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la canción donde desee añadir cambio de tempo ha sido cargada en la memoria interna.

❋ No puede grabar cambio de tempo en una canción cuyas pistas de Frases no contienen datos de performance. Debe grabar los cambios de tempo después de haber grabado todos los datos de performance.

❷ Pulse [REC].

❸ Pulse [TEMPO / BEAT] para seleccionar la pista del Tempo.



❹ Desplace el cursor a "M" y ajuste el compás donde desee grabar el cambio de tempo.

❺ Desplace el cursor a "Count In" y especifique el método de iniciar la grabación.

❻ Se inicia la grabación según el método especificado en "Count In".

Se inicia simultáneamente la grabación y la reproducción de la canción.

❼ Cambie el Tempo.

Utilizando las teclas numéricas, entre el tempo en la posición en la canción donde desee que cambie el tempo.

Para lograr cambios graduales del tempo como, por ejemplo, ritardando o acelerando, utilice el dial VALUE o [INC] / [DEC]. También puede utilizar la función Tap Tempo para especificar el cambio de tempo. En este caso, también puede cambiar el tempo pulsando [F6] (Tap) en vez del interruptor de pie.

❽ Al terminar, pulse [STOP / PLAY].

❋ Cuando la reproducción llegue al final de la canción, la grabación de los cambios de tempo parará.

Cambiar de instrumento durante la grabación

Si selecciona otro Patch o Set de Percusión estando en curso la grabación, se graba el Número de Selección de Banco y el número de Programa del Patch / Set de Percusión junto con la canción. Lo mismo ocurre si selecciona otro Performance.

❋ Si cambia de Patch / Set de Percusión en medio de una canción, recomendamos que grabe el ajuste de los datos de la configuración de la fuente de sonido al principio de la canción. Al seleccionar el Patch / Set de Percusión en la pantalla Realtime Rec Stand-by (SEQ), el Número de Selección de banco y el número de Programa se grabarán automáticamente en la posición inicial de la grabación.

❋ Tenga en cuenta que, si selecciona un Patch que está asignado a una Parte del Performance y el ajuste del parámetro Performance Ctrl-Ch (SYSTEM / MIDI / MIDI Param1) correspondiente al canal MIDI de la Parte especificada, seleccionará un nuevo Performance.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la grabación está en curso.

❷ Desplace el cursor al grupo y número y seleccione el Patch o Set de Percusión deseado utilizando las teclas numéricas.

Si desea seleccionar otro Performance, pulse [PERFORM] para llamar a la pantalla Play (PERFORM) y seleccione el Performance utilizando las teclas numéricas. Para volver a la pantalla Realtime Recording (SEQ), pulse [SEQUENCER].

❸ Al llegar a la posición en la canción donde desee cambiar de Patch / Set de Percusión, pulse [ENTER] para grabarlo en la canción.

Modificar los valores de los parámetros de cada Parte durante la grabación

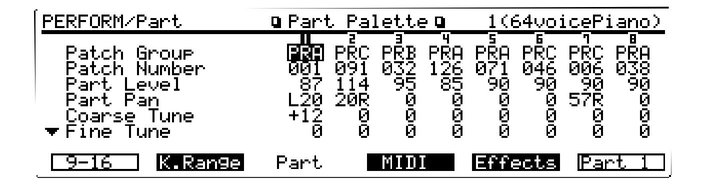
Si ha seleccionado el modo Performance, puede modificar los valores de los parámetros de cada Parte durante la grabación o en la pantalla Realtime Rec Stand-by (SEQ). Esto permite ajustar el equilibrio de los efectos de las Partes durante la canción.

❋ Para grabar las modificaciones de los ajustes de los parámetros en una canción, ajuste el parámetro Tx Edit Data (SU=SYSTEM / MIDI / MIDI Param 1) en ON. Si graba un número excesivo de mensajes de System exclusive, los datos de canción pueden llegar a una cantidad innecesaria.

❋ Si selecciona otro Performance o apaga la unidad, los ajustes de los parámetros que ha modificado se pierden. Para conservar dichos ajustes, vuelva a escribir el Performance.

<Procedimiento>

❶ Pulse [F1] (-> Part) para llamar a la pantalla Part Palette (PERFORM / Part).



❷ La parte restante del procedimiento es igual al de la edición en el modo Performance. Desplace el cursor al parámetro deseado y especifique el valor deseado.

Para llamar a otro grupo de la pantalla, pulse el botón apropiado del grupo de botones [F2] (K.Range) - [F5] (Effects).

Para llamar a la pantalla de las Partes 9-16, pulse [F1] (9-16).

Para salir de la pantalla palette, pulse [F6] (Part).

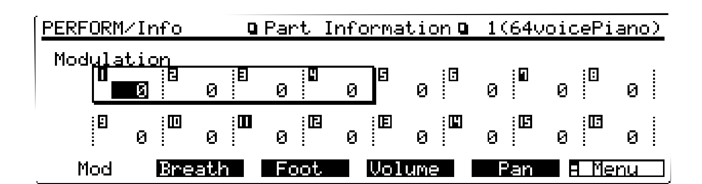
❸ Una vez efectuados los ajustes, pulse [EXIT] o [SEQUENCER] para volver a la pantalla original.

Comprobar los mensajes MIDI recibidos por cada Parte durante la grabación

Si ha seleccionado el modo Performance, puede comprobar los mensajes MIDI recibidos por cada Parte durante la grabación o en la pantalla Realtime Rec Stand-by (SEQ).

<Procedimiento>

❶ Pulse [F2] (-> Info) para llamar a la pantalla Part Information (PERFORM / Info).



❷ Llame a la pantalla Part Information (PERFORM / Info) del mensaje MIDI que desee comprobar pulsando el botón apropiado del grupo de botones [F1] - [F6].

❸ Una vez comprobado el mensaje MIDI, pulse [EXIT] o [SEQUENCER] para volver a la pantalla anterior.

Modificar el carácter del sonido de cada Parte durante la grabación

Al modificar el ataque o la caída del Patch asignado a cada Parte utilizando la paleta de Sonidos, podrá grabar los movimientos de los deslizadores que modifican el carácter del sonido de la canción. Una vez grabada la ejecución íntegra, grabe dichos datos utilizando la grabación mezclada.

❋ Esto se aplica también para grabar los movimientos de los deslizadores en una canción en el modo Patch.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Realtime Rec Stand-by (SEQ).

❷ Desplace el cursor a "PART" y pulse TRACK / PART [1]-[16] para seleccionar la Parte a modificar.

❋ Se selecciona, como destino de la grabación, la pista de Frases correspondiente al número seleccionado. Si desea grabar los movimientos de los deslizadores en otra pista de Frases, desplace el cursor a "TRACK" y seleccione dicha pista girando el dial VALUE o pulsando [INC] / [DEC].

❸ Desplace los deslizadores a sus posiciones apropiadas.

❹ Pulse el botón [FILTER / ENV] para que se ilumine su indicador.

❺ Inicie la grabación tal como lo especifica el parámetro "Count In".

❻ Desplace los deslizadores para modificar el carácter del sonido tal como desee.

Para modificar el brillo, desplace el deslizador CUTOFF.

Para modificar la resonancia, desplace el deslizador RESO.

Para aplicar más ataque al sonido, desplace el deslizador ATTACK.

Para modificar el tiempo de la caída, desplace el deslizador DECAY.

❋ En un Performance de tipo Simple, se graban los datos producidos por los movimientos de los deslizadores de la Parte actual. Si ha seleccionado un Performance de tipo Solapado, se graban los datos producidos por los movimientos de los deslizadores de las Partes cuyo parámetro Local Switch (PERFORM / MIDI / Part MIDI) esté ajustado en ON.

❼ Una vez terminada la grabación, pulse [STOP / PLAY].

Grabar el equilibrio entre los niveles de volumen de varias Partes

También puede grabar el nivel de volumen deseado de cada Parte contenida en la canción utilizando los cuatro deslizadores de la Paleta de Sonidos. Debe combinar los datos del Nivel de Volumen con los datos de performance, pero sólo si ha terminado de grabar todos los datos de performance.

❋ En el modo Patch, también puede ajustar el equilibrio entre los niveles de volumen de los Tones y grabar el resultado en la canción. Utilice los deslizadores 1, 2, 3 y 4 para ajustar el nivel de volumen de los Tones 1, 2, 3, 4, respectivamente.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Realtime Rec Stand-by (SEQ).

❷ Desplace el cursor a "PART" y pulse TRACK / PART [1]-[16] para seleccionar la Parte a modificar.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 1-4, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 1, 2, 3 y 4, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 5-8, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 5, 6, 7 y 8, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 9-12, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 9, 10, 11 y 12, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 13-16, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 13, 14, 15 y 16, respectivamente.

❋ También se selecciona, como destino de la grabación, la pista de Frases correspondiente a la Parte seleccionada. Si desea grabar los datos del nivel de volumen en otra pista de Frases, desplace el cursor a "TRACK" y seleccione dicha pista girando el dial VALUE o pulsando [INC] / [DEC]. Tenga en cuenta que los datos del nivel de volumen de las Partes múltiples se graba en una sola pista de Frases o Patrón.

❸ Para que el nivel de volumen del principio de la canción vaya subiendo progresivamente (fade in), ajuste los deslizadores al ajuste mínimo. Para hacer un "fade out" (que el nivel de volumen al final de la canción vaya bajando progresivamente) ajuste los deslizadores al nivel máximo. En los demás casos, desplace los deslizadores a sus posiciones apropiadas.

❹ Pulse el botón [LEVEL] para que se ilumine su indicador.

❺ Inicie la grabación tal como lo especifica el parámetro "Count In".

❻ Desplace los Deslizadores para ajustar el nivel de volumen de cada Parte tal como desee.

❼ Una vez terminados los ajustes, pulse [STOP / PLAY].

Ajustar el panorama de cada Parte durante la grabación

Puede utilizar los cuatro deslizadores de la paleta de Sonidos para ajustar el panorama (la posición en el campo estereofónico) de cada Parte. Debe combinar los datos del Panorama con los datos de performance, pero sólo si ha terminado de grabar todos los datos de performance. También puede utilizar la Paleta de Sonidos como mezclador debido a que, según los ajustes, puede controlar el aftertouch y el desplazamiento de la afinación.

❋ Si selecciona el modo Patch o Set de Percusión, no puede efectuar esta operación.

❋ Los datos del panorama de todas las Partes se graban en la pista de Frases o patrón seleccionado actualmente. Tenga en cuenta que los datos del Panorama de las Partes múltiples se graba e una sola pista de Frases o Patrón.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Realtime Rec Stand-by (SEQ).

❷ Desplace los deslizadores a sus respectivas posiciones.

❸ Pulse [F2] (->Info) para llamar a la pantalla Part Information (PERFORM / Info.

❹ Pulse [F5] (Pan) para llamar a la pantalla Part Information (PERFORM / Info).

Si la pantalla no muestra (Pan) junto con [F5], siga pulsando [F6] (Menu) hasta que lo muestre.

❋ Si llama a la pantalla Part Information (PERFORM / Info) correspondiente a otro mensaje MIDI que desee ajustar, puede controlar dicho mensaje MIDI utilizando los cuatro deslizadores de la Paleta de Sonidos.

❺ Desplace el cursor a la Parte que desee modificar.

Puede modificar el panorama de las cuatro Partes enmarcadas utilizando los deslizadores.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 1-4, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 1, 2, 3 y 4, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 5-8, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 5, 6, 7 y 8, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 9-12, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 9, 10, 11 y 12, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 13-16, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 13, 14, 15 y 16, respectivamente.

❻ Inicie la grabación tal como lo especifica el parámetro "Count In".

❼ Desplace los Deslizadores para ajustar el panorama de cada Parte tal como desee mientras confirma los ajustes en la pantalla.

❋ Para volver a la pantalla Realtime Recording (SEQ), pulse [EXIT].

❽ Una vez terminados los ajustes, pulse [STOP / PLAY].

Cancelar la grabación (UNDO)

Si no ha quedado satisfecho con la última toma de la grabación a tiempo real, puede suprimirla pulsando [UNDO / REDO] (Deshacer / Volver a hacer). Al pulsar [UNDO / REDO] otra vez, recuperará la toma más reciente.

Entrar datos paso por paso (grabación por Pasos)

La Grabación por Pasos es el método de grabación que permite grabar notas y silencios paso a paso. Además de entrar notas, también puede combinar Patrones para crear una canción

Antes de empezar a grabar por pasos, asegúrese de completar correctamente los pasos 1-3 de la sección "El procedimiento de la Grabación" (pág. 104).

❋ Al grabar por pasos, no podrá grabar datos en una pista de Frases utilizando la grabación mezclada. Si desea combinar datos de performance en una sola pista de Frases, debe efectuar pasos de grabación separados y combinarlos utilizando la función Track Edit.

Entrar Notas y silencios

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla (SEQ(SONG)).

❷ Desplace el cursor al número de canción y seleccione la canción que desee grabar.

Al grabar una canción nueva, seleccione "00:InternalSong". Al grabar encima de una canción grabada en el diskette, seleccione el número de dicha canción.

❸ Desplace el cursor a "M" y ajuste el compás inicial de la grabación.

❹ Si desea grabar una canción nueva, desplace el cursor a "♩" y ajuste el tempo.

❺ Seleccione el destino de la grabación.

Al grabar en una pista de Frases, utilice TRACK / PARTE [1]-[16]. El indicador de la pista de Frases seleccionada se ilumina.

Al grabar en un Patrón, pulse [PATTERN] y especifique el número del Patrón.

❻ Si desea que los números de la pista de Frases y la Parte no se correspondan, o bien si graba un Patrón, desplace el cursor a "PART" y gire el dial VALUE o pulse [INC / DEC] para seleccionar la Parte deseada.

❼ Pulse [F4] (Micro) para llamar a la pantalla Microscope (SEQ / Micro).

❋ Si en el paso 2 ha seleccionado una canción guardada en el diskette, la ventana mostrará la pregunta "This is not Internal Song. Load Anyway?". Si desea borrar la canción de la memoria interna y cargar la nueva canción, pulse [F5] (OK). Si no, pulse [F6] (Cancel).

❽ Pulse [REC] para llamar a la pantalla Step Recording (SEQ / Micro).

Pista de Frases
Número de Patrón



❾ Desplace el cursor a "Step Time" y especifique, como valor de nota, la duración de las notas (la distancia entre un mensaje de Nota activada y el próximo).

También puede utilizar las teclas numéricas para entrar el valor de nota.

❿ Desplace el cursor a "Gate Ratio" (el porcentaje del tiempo de Puerta) y especifique el tiempo, como porcentaje del Step Time, entre los mensajes nota activada y nota desactivada

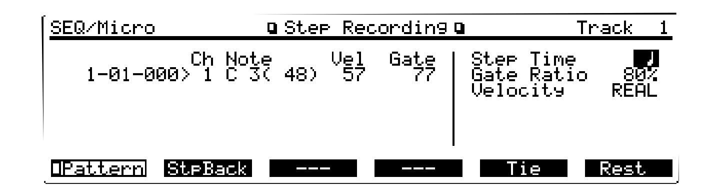
Para entrar notas "stacato," ajuste valores más bajos. Para entrar notas "tenuto" (legato), ajuste valores más altos. Un valor de aproximadamente 80% es el apropiado para notas normales.

⓫ Desplace el cursor a "Velocity" y especifique la fuerza necesaria para producir sonido al pulsar la tecla.

Si desea especificar la velocidad de cada nota mediante la fuerza empleada actualmente al pulsar las teclas, ajuste este parámetro en "REAL." Normalmente un valor de "60" es apropiado para producir una dinámica de "p" (piano), 90 para producir "mf" (mezzo forte) y 120 para producir "f" (forte). Al ajustar el valor de la velocidad, vea estos apuntes.

⓬ Pulse la tecla que desee entrar.

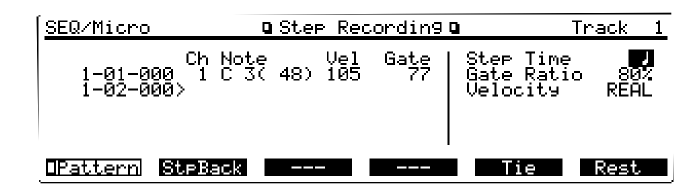
Al pulsar la tecla, se mostrará el canal MIDI (Ch), el nombre de nota (Note), la velocidad (Vel) y el tiempo de la puerta (Gate) de la nota.



❋ No se entrará la nota hasta que Ud. deje de pulsar la tecla y, por lo tanto, queda libre para modificar los valores de los parámetros (Step Time, Gate Ratio y Velocity).

⓭ Al soltar la tecla, se entrará la nota.

Ahora puede entrar la nota siguiente.



⓮ Vuelva a efectuar los pasos 9 a 13 para entrar más notas.

Los valores de los parámetros de la última nota entrada se mantienen. Si desea aplicar los ajustes existentes para entrar la nota siguiente, no es necesario efectuar ningún cambio. Normalmente, una vez ajustados los parámetros Gate Ratio y Velocity, apenas tendrá que modificarlos. Sólo debe especificar el valor del parámetro Step y la nota a entrar.

⓯ Una vez terminada la grabación por pasos, pulse [EXIT] o [STOP / PLAY].

La pantalla vuelve a ser la pantalla Microscope (SEQ / Micro).

Entrar acordes

Para entrar un acorde, una vez ajustados todos los parámetros pulse las teclas de todas las notas del acorde que desee y después, suéltelas simultáneamente. Ahora puede entrar el acorde siguiente. Debido a que, hasta que deje de pulsar todas las teclas, no entrará el acorde, siempre que haya una tecla pulsada, Ud. podrá cambiar las notas del acorde.

Entrar ligados

Primero especifique el tiempo del paso (Step Time) de las notas que desee unir con un ligado y, después, pulse [F]. Se entra el ligado y ahora puede entrar el siguiente.

Por ejemplo, si desea unir una blanca y una negra con un ligado, primero entre la blanca. Ahora especifique una negra para el tiempo del paso y pulse [F5] (Tie).

Entrar una nota con puntillo

Primero entre una nota sin puntillo. A continuación, ajuste el parámetro Step Time a un valor que sea la mitad del valor de la nota entrada previamente y pulse el botón [F5] (TIE). Entra la nota con puntillo y ahora Ud. puede entrar más datos.

Por ejemplo, para entrar una negra con puntillo, primero entre una negra. A continuación, ajuste el parámetro Step Time a una corchea y pulse el botón [F5] (TIE).

Entrar silencios

Ajuste el parámetro Step Time a la duración de silencio que desee y pulse el botón [F6] (REST). Entra el silencio y ahora Ud. puede entrar más datos.

Borrar notas erróneas

Al pulsar el botón [BWD] o [F2] (StpBack), se borrarán la nota que entró justamente antes de esta operación. En este momento, sonará la nota a borrar para que Ud. pueda comprobar la operación.

....

<La Relación entre las notas y los tiempos de la puerta>

Las notas y los tiempos de las puertas se afectan mutuamente de la siguiente forma:

No obstante, los tiempos de las puertas que se graban actualmente se determinan multiplicando dichos valores por el valor del parámetro Gate Ratio. Por ejemplo, con una Proporción de Puerta (Gate Ratio) de 80%, al entrar una negra 𝅘𝅥 , el resultado será un tiempo de la puerta de 77 (96 x 0.8).

Nota	Tiempo de Puerta
𝅘𝅥𝅲	6
𝅘𝅥𝅱	12
𝅘𝅥𝅰 3	16
𝅘𝅥𝅰	24
𝅘𝅥𝅮 3	32
𝅘𝅥𝅮	48
𝅘𝅥 3	64
𝅘𝅥	96
𝅗𝅥	192

....

Asignar un Patrón a una pista de Frases

Si crea una canción combinando Patrones grabados, puede asignar un Patrón a una pista de Frases utilizando la grabación por pasos. No obstante, la pista de Frases sólo contiene mensajes de "Pattern Call" que hacen que se reproduzca la canción y no los datos actuales del Patrón. Si más adelante Ud. vuelve a grabar el Patrón, la reproducción de la canción será diferente.

❋ Al asignar un Patrón a una pista de Frases y reproducirlo, se ignorará el tipo de compás (Pattern Beat) del Patrón y en vez de éste, se utilizará el tipo de compás de la pista Beat. Si los tipos de compás del Pattern Beat y de la pista Beat son diferentes, la duración de sus respectivos compases será diferente y la reproducción será incoherente. En este caso, vuelva a ajustar el tipo de compás de la pista Beat (pág. 148).

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla (SEQ(SONG)).

❷ Desplace el cursor al número de canción y seleccione la canción que desee grabar.

Al grabar una canción nueva, seleccione "00:InternalSong". Al grabar encima de una canción grabada en el diskette, seleccione el número de dicha canción.

❸ Desplace el cursor a "M" y ajuste el compás inicial de la grabación.

❹ Si desea grabar una canción nueva, desplace el cursor a "negra".“ 𝅘𝅥 ” y ajuste el tempo.

❺ Pulse [F4] (Micro).

❋ Si en el paso 2 ha seleccionado una canción guardada en el diskette, la ventana mostrará la pregunta "This is not Internal Song. Load Anyway?". Si desea borrar la canción de la memoria interna y cargar la nueva canción, pulse [F5] (OK). Si no, pulse [F6] (Cancel).

❻ Pulse TRACK / PART [1]-[16] para seleccionar la pista de Frases a la cual desee asignar el Patrón.

❼ Pulse [REC] para llamar a la pantalla Step Recording (SEQ / Micro).

❽ Pulse [F1] (PATTERN) para preparar la asignación del Patrón a la pista de Frases.

La pantalla muestra “■” al lado de la palabra PATTERN.



❾ Seleccione el número del Patrón que dese asignar a la pista de Frases.

❿ Pulse [F6] (Put Ptn).

El mensaje de Pattern Call entra en la pista de Frases y el punto de inserción adelantará el número de compases contenidos en el Patrón. Ahora puede asignar el Patrón siguiente.

⓫ Repita los pasos 9 y 10 para entrar otros Patrones.

Para volver a la pantalla donde puede entrar notas y silencios, pulse [F1] (Pattern).

Se deja de mostrar el símbolo “■”

Una vez terminada la grabación por pasos, pulse [STOP / PLAY].

Al hacerlo, volverá a la pantalla Microscope (SEQ / Micro).

Si entra datos erróneos

Pulse [F2] (StpBack) o [BWD] para borrar el último mensaje de Pattern Call entrado.

Suprimir la grabación (Undo)

Si no ha quedado satisfecho con la última toma de la grabación por pasos, puede suprimirla pulsando [UNDO / REDO] (Deshacer / Volver a hacer). Al pulsar [UNDO / REDO] otra vez, recuperará la toma más reciente.

Guardar la canción en un diskette

Se guarda provisionalmente la canción que ha grabado en la memoria interna. Esto significa que, si carga otra canción en la memoria interna o apaga la unidad, la canción existente se borra. Para conservarla, debe guardarla en un diskette.

Existen tres maneras de hacerlo. Seleccione el más adecuado para cada situación.

❋ Si intenta guardar un archivo con el mismo nombre del que dispone otro ya existente, la ventana muestra la pregunta "File Name duplicate. Overwrite?" Para escribir el nuevo archivo encima del antiguo, pulse [F5] (OK). Para cancelar la operación, pulse [F6] (Cancel).

❋ Si intenta guardar datos en un diskette que no ha sido formateado en el XP-80, la ventana muestra la pregunta "Unformatted disk. Format?" Para formatear el diskette, pulse [F5] (OK). Para cancelar la operación, pulse [F6] (Cancel).

Guardar datos de sonido junto con la canción

Ud. puede guardar la canción junto con los datos de sonido utilizados en la grabación en forma de archivo canción MCR Pro. Utilice este método si quiere reproducir la canción con los mismos sonidos que utilizó para grabarla..

❋ Este método de guardar la canción impide que los secuenciadores de tipo MRC Pro diferentes al XP-80 puedan reproducir la canción con los sonidos correctos. Para reproducir la canción con los sonidos correctos, grabe el número de Selección de Banco y el número de Programa correspondientes.

❋ Se graban los ajustes del Patch / Set de Percusión / Performance actual junto con la canción. Por lo tanto, si ha cambiado de Patch / Set de Percusión / Performance durante la grabación y ha guardado la grabación en un diskette, los ajustes iniciales no se guardan. En este caso, en la pantalla Microscope (SEQ / Micro), grabe el número de Selección de Banco y el número de Programa correspondientes al Patch / Set de Percusión utilizado al principio de la canción.

<Procedimiento>

❶ Introduzca el diskette en el disk drive.
❷ Pulse [DISK].
❸ Pulse la tecla numérica [2] y después [ENTER].
❹ Desplace el cursor a "File Type" y seleccione SONG.
❺ Desplace el cursor a "Save Mode" y seleccione "SONG+SOUND".
❻ Desplace el cursor a "File Name" y asígnele un nombre.
❼ Pulse [F6] (Execute) para guardar la canción.

Se asigna automáticamente la extensión de nombre de archivo ".SVQ".

Guardar sólo la canción

Ud. puede guardar en un diskette lo que ejecuta en el teclado en forma de un archivo de canción MRC Pro sin grabar junto con ello los datos de sonido que utilizó al grabar la ejecución.

<Procedimiento>

❶ Introduzca el diskette en el disk drive.
❷ Pulse [DISK].
❸ Pulse la tecla numérica [2] y después [ENTER].
❹ Desplace el cursor a "File Type" y seleccione SONG.
❺ Desplace el cursor a "Save Mode" y seleccione "SONG ONLY".
❻ Desplace el cursor a "File Name" y asígnele un nombre.
❼ Pulse [F6] (Execute) para guardar la canción.

Se asigna automáticamente la extensión de nombre de archivo ".SVQ".

Guardar la canción bajo el formato Archivo MIDI Estándar

Ud. puede guardar en un diskette la canción que ha grabado con el formato archivo MIDI Estándar. Utilice este método si desea reproducir la canción en otro aparato (p. ej. un secuenciador MIDI externo).

<Procedimiento>

❶ Introduzca el diskette en el disk drive.
❷ Pulse [DISK].
❸ Pulse la tecla numérica [2] y después [ENTER].
❹ Desplace el cursor a "File Type" y seleccione "SMF-0" o "SMF-1".

Si desea guardar todos los datos de performance en una sola pista de Frases, seleccione "SMF-0". Si desea guardar los datos de performance en varias pistas de Frases, seleccione "SMF-1".

❺ Desplace el cursor a "File Name" y asígnele un nombre.
❻ Pulse [F6] (Execute) para guardar la canción.

Se asigna automáticamente la extensión de nombre de archivo ".SMF".

El último paso en el proceso de grabar una canción es editarla. Al editar una canción, estará modificando una canción que ya ha sido grabada en la memoria interna. Si desea editar una canción guardada en un diskette, primero debe cargarla en la memoria interna.

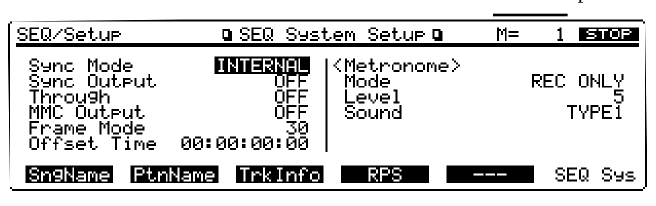
* Al cargar otra canción en la memoria interna o apagar la unidad, la canción interna se perderá. Si desea conservarla, guárdela en un diskette.

Configuración del entorno de operaciones del Secuenciador

Ud. puede efectuar los ajustes para poder utilizar el XP-80 junto con un aparato MIDI externo o efectuar ajustes de secuenciador globales (p. ej. los ajustes del metrónomo).

* Los ajustes efectuados en esta pantalla (excepto para los parámetros Sync Mode Offset Time) se conservarán hasta que Ud. los vuelva a ajustar.

Número del Compás



Sync Mode (El Modo Sincronización)

Selecciona el reloj MIDI que el secuenciador del XP-80 utiliza como punto de referencia.

INTERNAL: El secuenciador interno del XP-80 funciona utilizando el reloj MIDI interno.

REMOTE: Este parámetro es esencialmente el mismo que INTERNAL. No obstante, los mensajes Iniciar / Parar procedentes de un aparato MIDI externo inician / paran el playback del secuenciador interno del XP-80.

SLAVE: El secuenciador interno del XP-80 está sincronizado con el reloj MIDI del aparato externo.

El secuenciador del XP-80 no funciona si no recibe mensajes de reloj MIDI procedentes del aparato MIDI externo.

MIDI Sync Output (El interruptor Transmisión de mensajes de sincronización)

Si desea transmitir mensajes MIDI relacionados con la sincronización con el aparato MIDI externo (Reloj MIDI, Iniciar, Continuar, Parar, Indicador de la Posición de la Canción y Selección de Canción),ajuste este parámetro en ON; si no, en OFF.

Through (la función Thru)

Thru es una función que vuelve a transmitir a MIDI OUT todos los mensajes recibidos en MIDI IN sin modificarlos de ninguna manera. Normalmente debe ajustarlo en OFF pero, al utilizar un secuenciador externo, deberá ajustarlo en ON.

MMC Output (Transmisión del MMC)

Si desea sincronizar el secuenciador del XP-80 con la Grabadora de Disco Duro VS-880 de Roland, ajuste este parámetro en ON.

Al ajustarlo en ON, los comandos relacionados con el MMC (Control de Maquina MIDI) se transmitirán.

* El XP-80 no puede recibir comandos de tipo MMC.

Frame Mode (Modo Frame)

Utilice este parámetro si desea sincronizar el secuenciador del XP-80 con el VS-880. Mirando los valores presentados a continuación, ajuste este parámetro al mismo valor al que está ajustado el parámetro MRC Type del VS-880.

VS-880	XP-80
24	24
25	25
29D	29D
29N	30
30	30

* Al conectar el XP-80 con el VS-880, recomendamos ajustar ambos parámetros a "30".

Offset Time (Tiempo del desplazamiento)

Utilice este parámetro si desea sincronizar el secuenciador del XP-80 con el VS-880. Ajuste este parámetro al mismo valor a que está ajustado el parámetro Ofs del VS-880.

Mode (El modo Metrónomo)

Especifica si suena el metrónomo o no.

OFF: El metrónomo no suena.

REC ONLY: El metrónomo suena sólo durante la grabación

REC y PLAY: El metrónomo suena durante la reproducción y la grabación.

ALWAYS: El metrónomo suena siempre.

Level (Nivel del Metrónomo)

Ajusta el volumen del metrónomo a ocho niveles diferentes (0 a 7).

Sound (Sonido del Metrónomo)

Selecciona el sonido del metrónomo.

TYPE 1: Se produce un sonido normal de metrónomo. Una campana suena en el primer tiempo.

TYPE 2: Suena un sonido de tipo "click".

TYPE 3: Suena un sonido de tipo "bocina".

TYPE 4: Suena un cencerro en el primer tiempo y una caja china en los demás.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (SEQ(Song)).
❷ Pulse [F1] (Setup).
❸ Pulse [F6] (SEQ Sys) para llamar a la pantalla SEQ System Setup (SEQ / Setup).
❹ Desplace el cursor a "Sync Mode" y especifique la manera como funciona el secuenciador interno.
❺ Desplace el cursor a "Sync Output" y especifique la manera como se transmiten los mensajes MIDI relacionados con la sincronización.
❻ Desplace el cursor a "Through" y especifique si desea utilizar la función Thru o no.
❼ Si desea sincronizar el secuenciador interno con el VS-880, desplace el cursor a "MMC Output", "Frame Mode" y "Offset Time" y especifique los valores deseados.
❽ Desplace el cursor a "Mode" y especifique en qué situación suena el metrónomo.
❾ Desplace el cursor a "Level" y especifique el nivel de volumen del metrónomo.
❿ Desplace el cursor a "Sound" y seleccione el sonido del metrónomo.
⓫ Una vez efectuados los ajustes, pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play (SEQ(Song))..

Ajustes de la canción íntegra

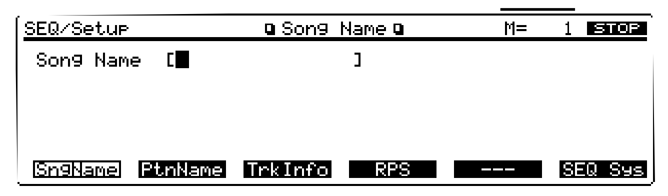
Ud. puede efectuar ajustes específicos para cada canción (p. ej. asignar un nombre de canción o especificar la posición del punto de Localización). Dichos ajustes se guardan en el mismo momento que guarde la canción en el diskette.

Dar nombre a la canción (Song Name)

Ud. puede asignar un nuevo nombre a una canción o modificar el existente. El nombre de la canción es independiente del nombre de archivo. No es obligatorio dar un nombre a la canción, pero como los nombres de canción pueden contener hasta 15 caracteres, puede entrar un título y comentarios que le ayudarán a organizar las canciones.

✳ Algunos de los datos SMF comerciales contienen información de copyright. Si carga datos SMF que disponen de un copyright, la pantalla muestra una frase parecida a ésta "(C) 1996 Roland Corporation" y no puede modificar el nombre de la canción.

Número del Compás



<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (SEQ(Song)).
❷ Desplace el cursor al número de la canción y seleccione la canción a la cual desee asignar un nombre de canción.
❸ Pulse [F1] (Setup).
❹ Pulse [F1] (Sng Name) para llamar a la pantalla Song Name (SEQ / Setup).

✳ Si en el paso 2 ha seleccionado una canción guardada en el diskette, la ventana mostrará la pregunta "This is not Internal Song. Load Anyway?". Si desea borrar la canción de la memoria interna y cargar la nueva canción, pulse [F5] (OK). Si no, pulse [F6] (Cancel).

❺ Pulse [◀] o [▶] para desplazar el cursor a la posición donde desee entrar el carácter.
❻ Entre el carácter deseado utilizando [INC] / [DEC], las teclas numéricas o el dial VALUE.

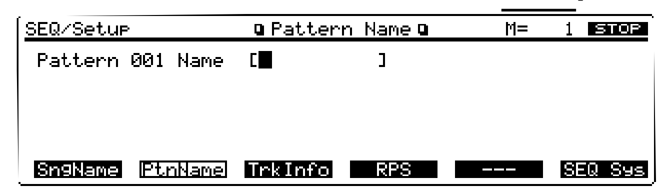
Si desea asignar un nombre de canción desde la ventana Name, pulse [F1] (SngName).

❼ Para asignar el nombre de canción deseado, vuelva a repetir los pasos 5 y 6.
❽ Una vez entrado el nombre de canción, pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play (SEQ(Song)).

Dar nombre a un Patrón (Pattern Name)

Ud. puede asignar un nuevo nombre a un Patrón o modificar el existente. Puede especificar hasta 15 caracteres alfanuméricos para un nombre Patrón.

Número del Compás



<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (SEQ(Song)).
❷ Desplace el cursor al número de la canción y seleccione la canción a la cual desee asignar un nombre de Patrón.
❸ Pulse [F1] (Setup).
❹ Pulse [F1] (Ptn Name) para llamar a la pantalla Pattern Name (SEQ / Setup).

✳ Si en el paso 2 ha seleccionado una canción guardada en el diskette, la ventana mostrará la pregunta "This is not Internal Song. Load Anyway?". Si desea borrar la canción de la memoria interna y cargar la nueva canción, pulse [F5] (OK). Si no, pulse [F6] (Cancel).

❺ Pulse [PATTERN] para abrir la ventana Pattern Select y seleccione el número de Patrón.
❻ Pulse [◀] o [▶] para desplazar el cursor a la posición donde desee entrar el carácter.
❼ Entre el carácter deseado utilizando [INC] / [DEC], las teclas numéricas o el dial VALUE.

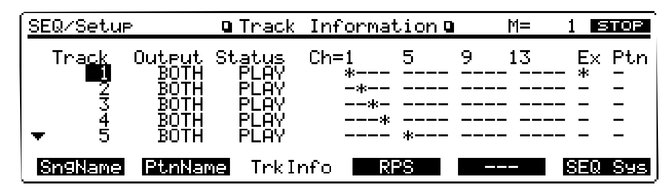
Si desea asignar un nombre de Patrón desde la ventana Name, pulse [F1] (SngName).

❽ Para asignar el nombre de canción deseado, vuelva a repetir los pasos 6 y 7.
❾ Una vez entrado el nombre de Patrón, pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play (SEQ(Pattern)). Para volver a la pantalla Play (SEQ(Song)), pulse [EXIT] otra vez.

Comprobar los datos contenidos en las Pistas de Frases y los ajustes

Ud. puede comprobar si cada pista de Frases contiene datos, si puede reproducirla o si está enmudecida, o si los ajuste han sido modificados.

Número del Compás



Output (Asignación de la Salida de la Pista de Frases)

Especifica el destino de la salida de los datos grabados en cada pista de Frases.

INT: Se transmiten los datos a la fuente de sonido interna del XP-80.

MIDI: Se transmiten los datos al aparato MIDI externo vía MIDI OUT.

BOTH: Se transmiten los datos a ambos destinos.

Status (Estado de la Pista de Frases)

Especifica si puede reproducir cada pista de Frases (PLAY) o si están enmudecidas (MUTE). Se indican las pistas de Frases que no contienen datos con la palabra "EMPTY".

❋ También puede modificar este ajuste seleccionando PLAY o MUTE pulsando TRACK/PLAY [1]-[16] en la pantalla Play (SEQ(Song)).

❋ Si la pantalla muestra "EMPTY", no puede reproducir (PLAY) ni enmudecer (MUTE) la pista.

Track Monitor (Monitor de Pista)

Muestra el canal MIDI (Ch) por el que la pista de Frases o Patrón envía datos. También muestra los mensajes de Sistema Exclusive (Ex) o Pattern Calla (P). El símbolo "*" indica que existen datos y "_", que no existen datos.

❋ Si la reproducción de la canción está en curso, se muestra "Now Playing". Mientras está en curso, no puede comprobar la pista de Frases.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (SEQ(Song)).
❷ Desplace el cursor al número de la canción y seleccione la canción a la cual desee asignar un nombre de Patrón.
❸ Pulse [F1] (Setup).
❹ Pulse [F3] (TrkInfo) para llamar a la pantalla Track Information (SEQ/Setup).

❋ Si en el paso 2 ha seleccionado una canción guardada en el diskette, la ventana mostrará la pregunta "This is not Internal Song. Load Anyway?". Si desea borrar la canción de la memoria interna y cargar la nueva canción, pulse [F5] (OK). Si no, pulse [F6] (Cancel).

❺ Para cambiar la pista de Frases que se muestra, pulse el botón TRACK/PART [1]-[16] apropiado.

Pulse [PATTERN] para que se muestre el Patrón y entre el número de Patrón.

❻ Desplace el cursor a "Output" y especifique el destino del envío de los datos
❼ Desplace el cursor a "Status" y ajuste PLAY o MUTE.
❽ Utilice la función Track Monitor para comprobar los datos grabados en cada Patrón y pista de Frases.
❾ Una vez efectuados los ajustes, pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play (SEQ(Song)).

La Función Locate

Puede grabar los Puntos de Localización que sean útiles para señalar cualquier posición de la canción o Patrón. En general, se define la posición de la canción con los términos "compás-pulso-reloj" y el tiempo correspondiente con "hora: minuto: segundo: frame". Esto permite especificar la misma posición utilizando varios métodos. Al seleccionar el Punto de Localización que ha grabado, se desplazará inmediatamente a dicho punto. Grabar Puntos de Localización es una manera cómoda de especificar un área de edición de pista, la posición del Bucle o grabar pinchando en un área específica.

❋ Si selecciona una canción contenida en el diskette o la pantalla actual no muestra el número de compás ni el "compás-pulso-reloj", no puede utilizar la función Locate.

❋ Si el tipo de compás de la canción no corresponde al del Patrón (Pattern Beat), al seleccionar el mismo Punto de Localización para ambos, la posición de la canción será diferente que la del Patrón.

❋ Vea las páginas 122, 120 y 108, respectivamente para obtener más información acerca de cómo utilizar los Puntos de Localización para especificar el área de edición de pista, la posición del Bucle o el área a grabar pinchando.

Grabar un Punto de Localización

Cada canción puede contener hasta ocho Puntos de Localización. Además, como puede ajustar con precisión los puntos grabados anteriormente, puede grabarlos en posiciones aproximadas durante la reproducción o la grabación de una canción y después ajustarlas con precisión.

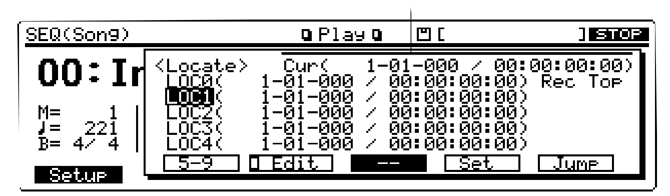
LOC0 (Punto Inicial) se ajusta automáticamente en la posición donde se inicia la grabación y LOC9, donde termina.

✳ Si guarda la canción en forma de canción MRC Pro, los Puntos de Localización se guardan como parte de la canción.

<Procedimiento>

❶ Pulse [LOCATE] para abrir la ventana Locate.

"Cur" indica la posición actual de la canción. La posición mostrada se graba como Punto de Localización. Aunque durante la reproducción o la grabación se muestre el símbolo "***" en vez del reloj o frame, en realidad se graba el reloj o el frame de la posición mostrada.



❷ Gire el dial VALUE, pulse las teclas numéricas, [INC]/[DEC] o [▲]/[▼] para desplazar el cursor al número de Localización (LOC1-LOC8) donde desee especificar el Punto de Localización.

Para seleccionar el Punto de Localización LOC5-LOC9 cuando la pantalla muestre LOC0-LOC4, pulse [F2] (5-9). Para hacer lo contrario, pulse [F2] (0-4).

❸ Pulse [F5] (Set) para entrar el Punto de Localización al llegar a la posición en la canción deseada en la reproducción o grabación.

Al ajustar el Punto de Localización, la ventana Locate se cerrará.

✳ También puede ajustar el Punto de Localización entrando el número de Localización mientras mantiene pulsado [SHIFT].

Ajustar con precisión el Punto de Localización

Ud. puede ajustar con precisión el Punto de Localización que ajustó durante la reproducción o grabación. Si desea especificar una posición específica como Punto de Localización, entre el valor en forma de "compás-tiempo-reloj" u "hora:minuto:segundo:frame".

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la ventana Locate esté abierta.
❷ Pulse [F3] (Edit).

Se deja de mostrar la indicación entre paréntesis ( ) del ajuste "compás-pulso-reloj", indicando que ahora puede ajustar con precisión el Punto de Localización. Se muestra el símbolo "■" al lado de la palabra

✳ No puede volver a ajustar LOC0 (Punto Inicial) ni LOC9 (Punto Final).

❸ Desplace el cursor al área deseada del compás-tiempo-reloj u hora:minuto:segundo:frame.
❹ Utilice las teclas numéricas para entrar el valor deseado.
❺ Una vez efectuados los ajustes, cierre la ventana Locate pulsando [LOCATE] o [EXIT].

Para volver a la pantalla que muestra los ajustes normales de los Puntos de Localización, pulse [F3] (Edit) otra vez.

Desplazarse directamente al Punto de Localización

<Procedimiento>

❶ Pulse [LOCATE] para abrir la ventana Locate.
❷ Gire el dial VALUE, pulse las teclas numéricas, [INC]/[DEC] o [▲]/[▼] para desplazar el cursor al número de Localización (LOC1-LOC8) donde desee especificar el Punto de Localización.
❸ Pulse [F6] (Jump) para saltar directamente al Punto de Localización.

Si cambia el Punto de Localización de sitio, se cierra la ventana Locate.

✳ Si entra el número de Localización utilizando las teclas numéricas, puede desplazarse directamente al Punto de Localización especificado sin pulsar [F6] (Jump).

Ajustar el bucle

Durante la reproducción o grabación en bucle, la sección que selecciona aquí (área del bucle) se reproduce o se graba repetidamente. Ud. puede ajustar el número de repeticiones y los Puntos Límite del bucle para especificar el área del bucle.

✳ Si el tipo de compás de la canción no corresponde al del Patrón (Pattern Beat), al seleccionar el mismo Punto Límite del bucle para ambos, la posición de la canción será diferente a la del Patrón.

✳ Si guarda la canción en forma de canción MRC Pro, los Puntos de Localización se guardan como parte de la canción.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla (SEQ(Song)) o Realtime rec Stand-By (SEQ).

✳ Los Puntos Límite del Bucle serán los mismos a pesar de la pantalla utilizada para ajustarlos.

❷ Pulse [F5] (Loop) para abrir la ventana Loop.



✳ Si en el paso 2 ha seleccionado una canción guardada en el diskette, la ventana mostrará la pregunta "This is not Internal Song. Load Anyway?". Si desea borrar la canción de la memoria interna y cargar la nueva canción, pulse [F5] (OK). Si no, pulse [F6] (Cancel).

❸ Desplace el cursor a "Repeat" y seleccione el número de repeticiones deseado.

INFINIT: INFINIT: Se reproducirá el área del bucle hasta que pulse [STOP/PLAY].

1: Se repite una vez.

2: Se repite dos veces.

3: Se repite tres veces.

❹ Si desea grabar o reproducir en bucle en un área específica, especifique el área del bucle. Desplace el cursor a "Start" y especifique la posición en la canción donde desea que empiece el bucle. A continuación, desplace el cursor a "End" y especifique la posición en la canción donde desea que termine el bucle.

Si desea ajustar el área del bucle utilizando los Puntos de Localización, pulse [LOCATE] y especifique el número de Localización utilizando las teclas numéricas.

❋ La posición en la canción especificada como "End" no se incluye en el área del bucle.

❺ Una vez efectuados los ajustes, pulse [EXIT] o [F5] (Loop) para cerrar la ventana Loop.

❋ Si desea grabar o reproducir en bucle en un área específica, desplace el cursor a "Loop" y seleccione POINT en la pantalla Play (SEQ(Song)) o Realtime Rec Stan-by (SEQ).

Editar los datos de performance dentro de una gama específica (Track Edit)

La función Track Edit (Edición de Pista) permite modificar las áreas de datos de performance especificadas.

Acerca de Track Edit

La función Track Edit proporciona 15 tipos de funciones de edición en tres menús: Menú 1- Menú 3.

Menu 1

Erase (Borrar)

Borra las áreas de datos de performance especificadas.

Delete (Suprimir)

Suprime las áreas de datos de performance especificadas.

Copy (Copiar)

Copia en otra Posición de la Canción las áreas de datos de performance especificadas.

Insert Meas (Introducir Compás)

Introduce compases en blanco en la Posición de la Canción especificada.

Transpose (Transportar)

Transporta la afinación de las notas contenidas en un área específica.

Menú 2

Chg Velocity (Cambiar la Velocidad)

Modifica la velocidad de los datos de nota contenidos en el área especificada.

Chg Channel (Cambiar de Canal MIDI)

Transfiera los datos procedentes del canal MIDI especificado a otro canal MIDI.

Chg Gate Time (Cambiar el tiempo de puerta)

Modifica el tiempo de puerta (el intervalo de tiempo entre nota activada y nota desactivada) de las notas contenidas en el área especificada.

Merge (Combinar)

Combina los datos contenidos en dos pistas de Frases o Patrones en otra pista o Patrón.

Extract (Extraer)

Extrae una parte de los datos contenidos en una pista de Frases o Patrón y los traslada a otra pista o Patrón.

Menú 3

Shift Click (Desplazamiento de Reloj)

Desplaza por pasos de 1 "clock", la colocación de los datos de performance contenidos en el área especificada.

Data Thin

Esparce los datos de performance.

Exchange (Intercambiar)

Intercambia los datos de Performance contenidos en una pista de Frases o Patrón con los contenidos en otro.

Time Fit (Ajustar la Duración)

Calcula y ajusta la duración de la reproducción de la canción.

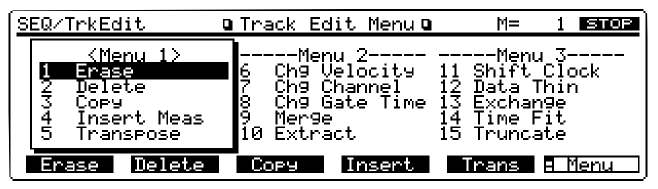
Truncate (Truncar)

Suprime los compases en blanco innecesarios localizados al principio de una pista de Frases o Patrón.

(Procedimiento Básico)

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla (SEQ(Song)).
❷ Desplace el cursor al número de la canción y seleccione la canción que desee editar.
❸ Pulse [F5] (TrkEdit) para llamar a la pantalla Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit).

Número del Compás



✳ Si en el paso 2 ha seleccionado una canción guardada en el diskette, la ventana mostrará la pregunta "This is not Internal Song. Load Anyway?". Si desea borrar la canción de la memoria interna y cargar la nueva canción, pulse [F5] (OK). Si no, pulse [F6] (Cancel).

❹ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el menú que contiene la función deseada.

Cada vez que pulse [F6] (Menu), se desplazará cíclicamente al Menú 1, Menú 2, Menú 3, Menú 1, etc...

❺ Pulse el botón [F1]-[F5] apropiado para seleccionar la función deseada.

Se muestra la pantalla correspondiente a la función seleccionada.

✳ También puede seleccionar la función deseada pulsando [INC]/[DEC], los botones cursor o girando el dial VALUE para desplazar el cursor y, a continuación, pulsando [ENTER]. También puede seleccionar la función deseada entrando el número asignado a la función, pulsando la tecla numérica correspondiente y, a continuación, pulsando [ENTER].

❻ En la sección donde se muestra <Target>, seleccione la(s) pista(s) a editar.

Puede seleccionar TRK 1-TRK 16 pulsando TRACK/PART [1]-[16].

Puede seleccionar TRK T pulsando [TEMPO/BEAT].

Puede seleccionar PTN 001 - PTN 100 pulsando [PATTERN] y especificando el Número del Patrón.

Para obtener más información acerca de cómo especificar el área de la edición, vea "Ajustar el área de la edición".

✳ Como necesita sólo dos pistas o Patrones para las funciones Copiar, Combinar y Extraer, especifique la fuente <Source> y el destino <Dest.>. El procedimiento es el mismo que el utilizado para ajustar el parámetro Target.

✳ Al ajustar el parámetro Target, dicho ajuste se conservará y podrá utilizarlo en otras operaciones de edición.

❼ Ajuste los parámetros de las diversas funciones en la parte inferior de la pantalla.
❽ Pulse [F6] (Execute) para efectuar la operación.

Una vez completada la operación, la pantalla mostrará "COMPLETE".

✳ Para interrumpir la operación, pulse [EXIT].

✳ Si no le gusta el resultado, simplemente pulse [UNDO/REDO] para deshacer la operación de edición más reciente y devolver el valor a su ajuste anterior.

❾ Para volver a la pantalla Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit), pulse [EXIT]. Para volver a la pantalla Play (SEQ(Song)), pulse [EXIT] otra vez.

Ajustar el área de la edición

✳ Existen dos maneras de ajustar el área de la edición: utilizar compases o utilizar los Puntos de Localización. No puede utilizar simultáneamente ambos métodos.

Utilizar los números de compás

Puede ajustar el área de la edición especificando el compás inicial (n) y el número de compases (m) a editar. Por ejemplo, si ajusta "Measure 5, for 6" significa que la edición de la pista tiene lugar desde el principio del compás 5 y continúa hasta el final del compás 10.



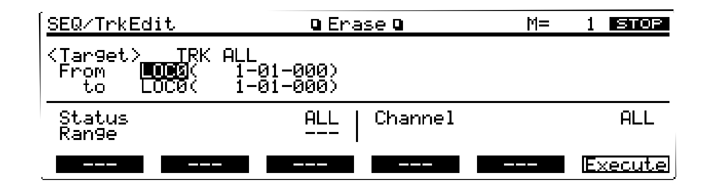
<Procedimiento>

❶ Desplace el cursor a "Measure" y especifique el compás donde desee iniciar la edición de la pista.
❷ Desplace el cursor a "for" y especifique el compás donde desee que termine la edición de la pista.

Si desea editar la pista hasta el final de la canción, seleccione ALL.

Utilizar los Puntos de Localización

También puede especificar el área de la edición utilizando los Puntos de Localización (LOC1 a LOC 2). Por ejemplo, si especifica "From LOC1, to LOC2", el área de la edición tendrá una extensión desde la posición de LOC1 hasta la posición justo delante de LOC 2.



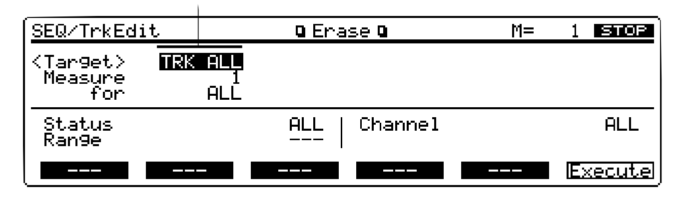
<Procedimiento>

❶ 1 Pulse [LOCATE] para que se ilumine su indicador.
❷ Desplace el cursor a "From" y seleccione el número de Localización donde desee que se inicie la edición.
❸ Desplace el cursor a "To" y seleccione el número de Localización donde desee que termine la edición.
❹ Para volver a poder asignar el área de la edición por compases, pulse [LOCATE] para que se apague su indicador.

Borrar los errores cometidos al entrar datos - 1 Erase

Esta función borra todos los datos de performance contenidos en el área especificada. Como los datos borrados se reemplazan con silencios, quedará el mismo número de compases.

Pista Destino



Target track (Pista Destino)

Seleccione la(s) pista(s) donde desee borrar los datos.

TRK ALL: Todas las pistas de Frases, la pista Beat y la pista Tempo

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

TRK T: La pista Tempo

PTN 001-100: El Patrón especificado

Measure (Desde), (Hasta) (Área de la Edición)

Especifica el área donde se borran los datos.

Status (Estado)

Selecciona el tipo de dato a borrar.

ALL: Todos los tipos de datos

NOTE: Nota activada y Nota desactivada

P.AFT: Aftertouch Polifónico

C.C: Cambio de Control

PROG: Cambio de Programa

C.AFT: Aftertouch de Canal

BEND: Pitch Bend

EXC: Mensajes de Sistema Exclusive

TUNE: Tune Request

PTN: Mensajes de Pattern Call

✳ Si el parámetro Target (Destino) está ajustado en TRK T, no dispone del parámetro Status (Estado).

Range (Gama)

Si ha seleccionado NOTE, P.AFT, C.C o PROG para el parámetro Status, utilice este parámetro para ajustar el área.

Para borrar todos los datos de tipo Nota o Aftertouch Polifónico, especifique "C-1-G9". Para borrar datos de tipo C4 Note / Aftertouch Polifónico, especifique "C4-C4". Para borrar datos de tipo Note / Aftertouch Polifónico desde C3 hasta C4, especifique "C3-C4".

Para borrar todos los números de Controlador o números de Programa, especifique "0-127". Para borrar el número 4, especifique "4-4". Para borrar los números de 3 a 14, especifique "3-14".

Channel (El canal MIDI)

Selecciona el canal MIDI donde desee borrar los datos.

Si desea borrar todos los datos de performance, seleccione ALL. Para borrar los datos contenidos en un canal MIDI específico, seleccione dicho canal MIDI.

✳ Si el parámetro Target está ajustado en TRK T o si el parámetro Status está ajustado en EXC, TUNE o PTN, no dispone del parámetro Channel.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Track Edit Menu (SEQ / TrkEdit).

❷2 Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y, a continuación, pulse [F1] (Erase) para llamar a la pantalla Erase (SEQ / TrkEdit).

También puede llamar a esta pantalla desplazando el cursor a "1 Erase" y pulsando [ENTER] en la pantalla Track Edit Menu (SEQ / TrkEdit). También puede hacerlo pulsando la tecla numérica [1] y, a continuación, [ENTER].

❸ Desplace el cursor a la pista destino y seleccione la(s) pista(s) o Patrón donde desee borrar los datos.

❹ Si desea asignar el área de la edición por compases, desplace el cursor a "Measure" y especifique el número del compás donde desee empezar a borrar. Ahora desplace el cursor a "for" y especifique el número de compases a borrar.

Al utilizar los Puntos de Localización, pulse [LOCATE] y desplace el cursor a "From" para seleccionar el Número de Localización donde desee que se empiecen a borrar los datos. Después desplace el cursor a "to" y seleccione el Número de Localización donde desee que se deje de borrar los datos.

❺ Desplace el cursor a "Status" y seleccione las datos a borrar.

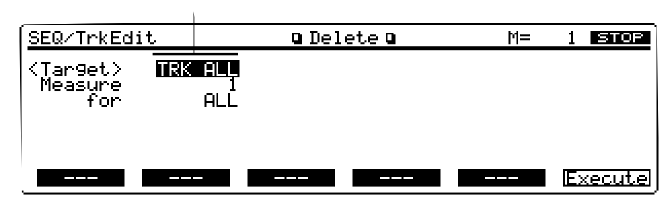
Si ha seleccionado NOTE, P.AFT, C.C o P.C, desplace el cursor a "Range" y especifique el área. Puede seleccionar los áreas del teclado especificadas por NOTE y P.AFT pulsando las teclas correspondientes del teclado del XP-80.

❻ Desplace el cursor a "Channel" y seleccione el canal MIDI donde se borran los datos.

❼ Pulse [F6] (Execute) para empezar a borrar.

Suprimir secciones de datos innecesarios - 2 Delete

Esta función suprime el área de datos de performance especificada y desplaza los datos restantes para cubrir el espacio en blanco. Como resultado el número total de compases será el número original menos el número de compases suprimidos.



Target track (La pista de Destino)

Seleccione la(s) pista(s) donde desee suprimir los datos.

TRK ALL: Todas las pistas de Frases, la pista Beat y la pista Tempo

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

TRK T: La pista Tempo

PTN 001-100: El Patrón especificado

Measure (Desde), (Hasta) (Área de la Edición)

Especifica el área donde se suprimen los datos.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit).

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y, a continuación, pulse [F2] (Delete) para llamar a la pantalla Delete (SEQ/TrkEdit).

También puede llamar a esta pantalla desplazando el cursor a "2 Delete" y pulsando [ENTER] en la pantalla Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit). También puede hacerlo pulsando la tecla numérica [2] y, a continuación, [ENTER].

❸ Desplace el cursor a la pista destino y seleccione la(s) pista(s) o Patrón donde desee suprimir los datos.

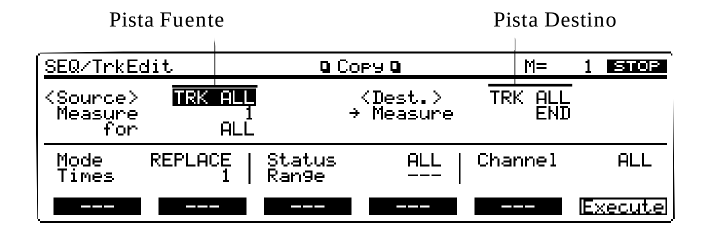
❹ Si desea asignar el área de la edición por compases, desplace el cursor a "Measure" y especifique el número del compás donde desee empezar a borrar. Ahora desplace el cursor a "for" y especifique el número de compases a suprimir.

Al utilizar los Puntos de Localización, pulse [LOCATE] y desplace el cursor a "From" para seleccionar el Número de Localización donde desee que se empiecen a suprimir los datos. Después desplace el cursor a "to" y seleccione el Número de Localización donde desee que se deje de suprimir los datos.

❺ Pulse [F6] (Execute) para empezar a suprimir los datos.

Copiar una Frase - 3 Copy

Esta función copia el área de datos de performance especificada. Es útil para hacer que se repita varias veces la misma frase. Puede copiar Patrones en una pista de Frases o copiar los datos contenidos en una pista de Frases en un Patrón.



Source track (La pista Fuente)

Seleccione la(s) pista(s) fuente de la copia.

TRK ALL: Todas las pistas de Frases, la pista Beat y la pista Tempo

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

TRK T: La pista Tempo

PTN 001-100: El Patrón especificado

Measure (Desde), (Hasta) (Área de la Edición)

Especifica el área donde se suprimen los datos.

Destination track (La pista de Destino)

Selecciona la pista o Patrón destino de la copia.

TRK ALL: Las pistas de Frases 1-16, la pista Beat y la pista Tempo

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

TRK T: La pista Tempo

PTN 001-100: El Patrón especificado

❋ Si Ud. ajusta el parámetro Source en TRK ALL, puede ajustar el parámetro DEST en TRK ALL o en PTN 001-100. Si selecciona PTN 001-100, al copiar los datos contenidos en las 16 pistas de Frases, se condensarán.

❋ Si ajusta el parámetro Source en TRK T, el parámetro Dest se fija en TRK T.

Measure (El compás Destino)

Especifica el compás destino de la copia.

❋ Si desea que el destino de la copia sea el final del último compás, ajuste el parámetro Destination Measure en END .

Mode (El modo Copiar)

Especifica si, al copiar se conservarán los datos existentes en el destino de la copia.

MIX: Combina los datos procedentes de la fuente de la copia con los datos existentes en el destino de la copia .

REPLACE: Todos los datos de la fuente de la copia se copian encima de los datos contenidos en el destino de la copia. Se escriben los datos nuevos encima de los datos de performance procedentes de los canales MIDI especificados por el parámetro Channel y los datos procedentes de todos los demás canales MIDI quedan intactos.

Times (El número de Copias)

Especifica cuantas veces se copian los datos en el destino de la copia.

Status

Selecciona el tipo de datos a copiar.

ALL: Todos los tipos de datos de performance

NOTE: Nota activada y Nota desactivada

P.AFT: Aftertouch Polifónico

C.C: Cambio de Control

PROG: Cambio de Programa

C.AFT: Aftertouch de Canal

BEND: Pitch Bend

EXC: Mensajes de Sistema Exclusive

TUNE: Tune Request

PTN: Mensajes de Pattern Call

❋ Si el parámetro Source Track (pista fuente) está ajustado en TRK T, no dispone del parámetro Status (Estado).

Range (Gama)

Si ha seleccionado NOTE, P.AFT, C.C o PROG para el parámetro Status, utilice este parámetro para ajustar el área.

Para copiar todos los datos de tipo Nota o Aftertouch Polifónico, especifique "C-1-G9". Para copiar datos de tipo C4 Note / Aftertouch Polifónico, especifique "C4-C4". Para copiar datos de tipo Note / Aftertouch Polifónico desde C3 hasta C4, especifique "C3-C4".

Para copiar todos los números de Controlador o números de Programa, especifique "0-127". Para copiar el número 4, especifique "4-4". Para copiar los números de 3 a 14, especifique "3-14".

Channel (El canal MIDI)

Selecciona el canal MIDI que contiene los datos a copiar.

Si desea copiar todos los datos de performance, seleccione ALL. Para copiar los datos contenidos en un canal MIDI específico, seleccione dicho canal MIDI.

❋ Si el parámetro Target está ajustado en TRK T o bien si el parámetro Status está ajustado en EXC, TUNE o PTN, no dispone del parámetro Channel.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Track Edit Menu (SEQ / TrkEdit).

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y, a continuación, pulse [F3] (Copy) para llamar a la pantalla Copy (SEQ / TrkEdit). También puede llamar a esta pantalla desplazando el cursor a "3 Copy" y pulsando [ENTER] en la pantalla Track Edit Menu (SEQ / TrkEdit). También puede hacerlo pulsando la tecla numérica [3] y, a continuación, [ENTER].

❸ Desplace el cursor a la pista fuente y seleccione la(s) pista(s) o Patrón que contienen los datos a copiar.

❹ Si desea asignar el área de la fuente de la copia por compases, desplace el cursor a "Measure" y especifique el número del compás donde desee empezar a copiar. Ahora desplace el cursor a "for" y especifique el número de compases a copiar.

Al utilizar los Puntos de Localización, pulse [LOCATE] y desplace el cursor a "From" para seleccionar el Número de Localización donde desee que se empiecen a copiar los datos. Después desplace el cursor a "to" y seleccione el Número de Localización donde desee que se deje de copiar los datos.

❺ Desplace el cursor a la pista Destino y seleccione las pistas o Patrón destino.

❻ Pulse [v] para desplazar el cursor a "Measure" y especifique el destino de la copia.

Ajuste el área destino de la copia utilizando el mismo procedimiento que utilizó para especificar el área destino de la copia.

❼ Desplace el cursor a "Mode" y seleccione el método a emplear para copiar.

❽ Desplace el cursor a "Times" y especifique el número de veces que se copian los datos.

❾ Desplace el cursor a "Status" y seleccione los datos a copiar.

Si ha seleccionado NOTE, P.AFT, C.C o P.C, desplace el cursor a "Range" y especifique el área. Puede seleccionar las áreas del teclado especificadas por NOTE y P.AFT pulsando las teclas correspondientes del teclado del XP-80.

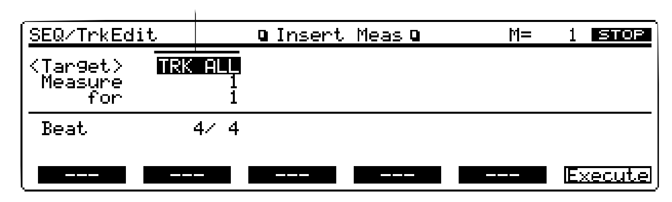
❿ Desplace el cursor a "Channel" y seleccione el canal MIDI que contiene los datos a copiar.

⓫ Pulse [F6] (Execute) para empezar a copiar.

Introducir compases en blanco - 4 Insert Meas (Insert Measure)

Esta función introduce compases en blanco en la posición en la canción especificada. Como puede ajustar el tipo de compás de los compases en blanco, esta función es útil para introducir en medio de la canción una frase que dispone de otro tipo de compás.

Pista Destino



Target track (La pista de Destino)

Seleccione la(s) pista(s) donde desee introducir los compases en blanco.

TRK ALL: Las pistas de Frases 1-16, la pista Beat y la pista Tempo

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

TRK T: La pista Tempo

PTN 001-100: El Patrón especificado

Measure (From), (To) (Área de la Edición)

Measure (From) especifica la Posición de la Canción donde se introducen los compases en blanco. El parámetro "for" especifica el número de compases a introducir. Si desea introducir un compás en blanco en la posición localizada justo después del último compás, ajuste "Measure" en END.

Beat

En general, los compases en blanco utilizan el tipo de compás del compás localizado justo delante de la posición de inserción. Para modificar el tipo de compás que utilizan los compases en blanco, utilice el parámetro Beat.

* Puede especificar el valor del parámetro Beat sólo si ha ajustado el parámetro Target en TRK ALL.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit).

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y, a continuación, pulse [F4] (Insert) para llamar a la pantalla Insert Meas (SEQ/TrkEdit).

También puede llamar a esta pantalla desplazando el cursor a "4 Insert" y pulsando [ENTER] en la pantalla Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit). También puede hacerlo pulsando la tecla numérica [4] y, a continuación, [ENTER].

❸ Desplace el cursor a la pista destino y seleccione la(s) pista(s) o Patrón donde desee introducir los compases en blanco.

❹ Si desea asignar el área de la edición por compases, desplace el cursor a "Measure" y especifique el número del compás donde desee empezar a borrar. Ahora desplace el cursor a "for" y especifique el número de compases a suprimir.

Al utilizar los Puntos de Localización, pulse [LOCATE] y desplace el cursor a "From" para seleccionar el Número de Localización donde desee introducir los compases en blanco.

❺ Después desplace el cursor a "for" y seleccione el número de compases en blanco a introducir.

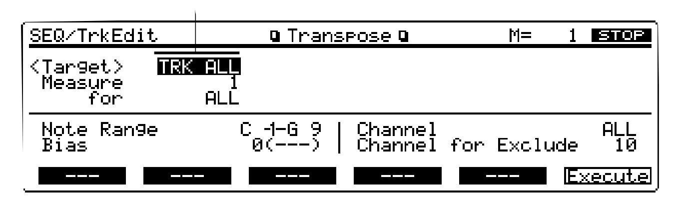
❻ Si ha ajustado la pista de destino en TRK ALL, desplace el cursor a "Beat" y ajuste el tipo de compás de los compases en blanco introducir.

❼ Pulse [F6] (Execute) para introducir los compases en blanco.

Transportar la afinación - 5 Transpose

Transporta (dentro de un gama de +/- 99 semitonos) la afinación de las notas contenidas en el área especificada. Utilice esta función para modular de tono o para transportar la canción íntegra.

Pista Destino



Target track (La pista de Destino)

Seleccione la(s) pista(s) donde desee introducir los compases en blanco.

TRK ALL: Las pistas de Frases 1-16, la pista Beat y la pista Tempo

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

TRK T: La pista Tempo

PTN 001-100: El Patrón especificado

Measure (From), (To) (Área de la Edición)

Especifica el área de compases que se transporta.

Note Range (Gama de Notas)

Especifica la gama de números de nota a transportar. Por ejemplo, si desea transportar todas las notas dentro de la gama C3 a C4, ajuste este parámetro a "C3-C4".

Bias

Especifica la cantidad de transposición por pasos de un semitono. Un ajuste de +1 sube las notas por un semitono. Un ajuste de -1 las baja un semitono. Con un ajuste de 0, no se transportan las notas. Si ha ajustado el parámetro Note Range a una sola nota, la pantalla muestra el nombre de la nota destino entre paréntesis.

Channel (Canal MIDI)

Especifica el (los) canal(es) MIDI de las notas a transportar.

Si desea transportar todas las notas, ajuste este parámetro en ALL. Si desea transportar sólo las notas procedentes de un (varios) canal(es) MIDI específico(s), seleccione el canal(es) MIDI deseado utilizando este parámetro.

Channel for Exclude (Excluir un Canal)

Aunque haya seleccionado ALL en el parámetro Channel, podrá seleccionar un canal MIDI para que se le transporte.

Por ejemplo, si transporta la afinación de las notas ajustando los parámetros Target y Channel en ALL, también se transportan las notas que disponen de un sonido de instrumento de percusión. En otras palabras, los sonidos de percusión cambiarán haciendo imposible que suenen tal como Ud. lo desea. Puede evitarlo ajustando el parámetro Channel Exclude a "10". El canal MIDI 10 (parte de percusión) no se transporta y se mantiene el sonido de percusión original.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit).

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y, a continuación, pulse [F5] (Trans) para llamar a la pantalla Transpose (SEQ/TrkEdit).

También puede llamar a esta pantalla desplazando el cursor a "5 Insert" y pulsando [ENTER] en la pantalla Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit). También puede hacerlo pulsando la tecla numérica [5] y, a continuación, [ENTER].

❸ Desplace el cursor a la pista destino y seleccione la(s) pista(s) o Patrón a transportar.

❹ Si desea asignar el área de la edición por compases, desplace el cursor a "Measure" y especifique el número del compás donde desee empezar a borrar. Ahora desplace el cursor a "for" y especifique el número de compases a transportar.

Al utilizar los Puntos de Localización, pulse [LOCATE] y desplace el cursor a "From" para seleccionar el Número de Localización donde desee iniciar la transposición. Después desplace el cursor a "to" y seleccione el Número de Localización donde desee que pare la transposición.

❺ Desplace el cursor a "Note range" y ajuste la gama de notas a transportar.

También puede ajustar este parámetro pulsando las teclas del teclado del XP-80.

❻ Desplace el cursor a "Bias" y ajuste la cantidad de transposición deseada.

❼ Desplace el cursor a "Channel" y seleccione el canal MIDI de las notas a transportar.

Si ha seleccionado ALL, desplace el cursor a "Channel to Exclude" y seleccione el canal MIDI que no se transporta.

❽ Pulse [F6] (Execute) para iniciar la transposición.

....

<Si desea bajar el bajo una octava>

Si el bajo suena una octava más alta que la tesitura indicada en la partitura, utilice la función Transpose para bajarlo una octava.

Para bajar la tesitura del bajo una octava, ajuste el parámetro Note Range en "lowest note-highest note" y ajuste el parámetro Bias a "-12".

<Si desea modificar los sonidos de percusión>

También puede utilizar la función Transpose para modificar los sonidos de percusión. Supongamos que desea convertir una conga en un tom. Si la conga está asignada a la nota D4 y el tom a la nota C3, ajuste el parámetro Note Range en "D4-D4". Para ajustar el parámetro Bias, desplace el cursor a "Bias" y pulse la tecla C3 para especificar "-14 (C3)".

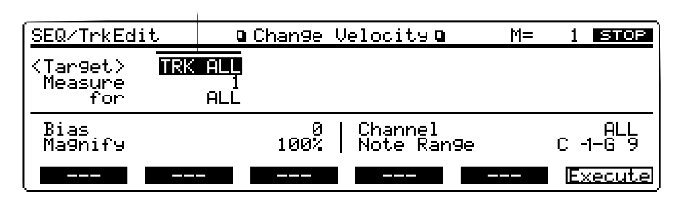
❋ Si el parámetro Note Range dispone de un ajuste de una nota, la pantalla muestra el nombre de la nota entre paréntesis ( ) al lado del parámetro Bias.

....

Modificar la velocidad - 6 Chg Velocity (Modificar la Velocidad)

Esta función modifica las dinámicas de ejecución del teclado (la velocidad) del área de notas especificada.

Pista Destino



Target track (La pista de Destino)

Seleccione la(s) pista(s) cuya velocidad desee modificar.

TRK ALL: Las pistas de Frases 1-16, la pista Beat y la pista Tempo

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

TRK T: La pista Tempo

PTN 001-100: El Patrón especificado

Measure (From), (To) (Área de la Edición)

Especifica el área de compases cuya velocidad se modifica.

Bias

Especifica la cantidad de transposición por pasos de un semitono. Un ajuste de +1 sube las notas por un semitono. Un ajuste de -1 las baja un semitono. Con un ajuste de 0, no se transportan las notas. Si ha ajustado el parámetro Note Range a una sola nota, la pantalla muestra el nombre de la nota destino entre paréntesis.

Magnify

Si desea aumentar o reducir las variaciones en la velocidad, ajuste este parámetro. Par obtener menos variación de la velocidad, utilice un ajuste de 99% o menos. Para obtener más variación en la velocidad, ajústelo a 101% o mayor. Con un ajuste de 100%, los valores de la velocidad no cambian.

Channel (Canal MIDI)

Especifica el canal(es) MIDI de las notas cuya velocidad desee modificar.

Si desea modificar la velocidad de todas las notas, ajuste este parámetro en ALL. Si desea modificar la velocidad de sólo las notas procedentes de un canal(es) MIDI específico, seleccione el canal(es) MIDI deseado utilizando este parámetro.

Note range

Especifica la gama de números de nota para los cuales se modificará la velocidad. Por ejemplo, para modificar la velocidad para la gama de notas Do3 a Do4, ajuste este parámetro en “C3-C4”.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Track Edit Menu (SEQ / TrkEdit).

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 2 y, a continuación, pulse [F6] (Ch Vel) para llamar a la pantalla Change Velocity (SEQ / TrkEdit).

También puede llamar a esta pantalla desplazando el cursor a "6 Chg Velocity" y pulsando [ENTER] en la pantalla Track Edit Menu (SEQ / TrkEdit). También puede hacerlo pulsando la tecla numérica [6] y, a continuación, [ENTER].

❸ Desplace el cursor a la pista destino y seleccione la pista(s) o Patrón cuya velocidad dese modificar.

❹ Si desea asignar el área de la edición por compases, desplace el cursor a "Measure" y especifique el número del compás donde se empieza a modificar la velocidad. Ahora desplace el cursor a "for" y especifique el número de compases donde se modifica la velocidad.

Al utilizar los Puntos de Localización, pulse [LOCATE] y desplace el cursor a "From" para seleccionar el Número de Localización donde desee iniciar las modificaciones de la velocidad. Después desplace el cursor a "to" y seleccione el Número de Localización donde desee que terminan las modificaciones.

❺ Desplace el cursor a "Bias" y ajuste la cantidad cambio de velocidad deseado.

❻ Desplace el cursor a "Magnify" y ajuste la proporción de cambio de la velocidad deseada.

❼ Desplace el cursor a "Channel" y seleccione el canal MIDI de las notas a transportar.

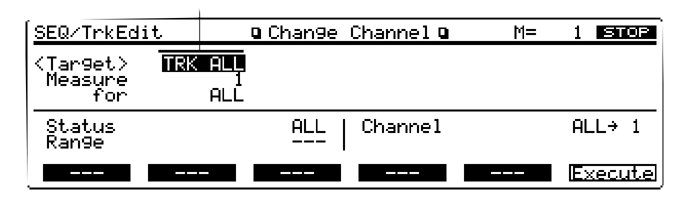
❽ Desplace el cursor a "Note range" y ajuste la gama de notas a que se aplica la modificación de la velocidad.

También puede ajustar este parámetro pulsando las teclas del teclado del XP-80.

❾ Pulse [F6] (Execute) para iniciar la operación.

Cambiar de canal MIDI - 7 Chg Channel (Change MIDI channel)

Esta función transfiere el canal MIDI del área de datos de performance especificada a otro canal MIDI.



Target track (La pista de Destino)

Seleccione la(s) pista(s) o Patrón donde desee volver a asignar el canal MIDI de los datos.

TRK ALL: Las pistas de Frases 1-16, la pista Beat y la pista Tempo

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

PTN 001-100: El Patrón especificado

Measure (From), (To) (Área de la Edición)

Especifica el área de compases donde se cambia de canal MIDI.

Status (Estado)

Selecciona el tipo de datos cuyo canal MIDI desee cambiar.

ALL: Todos los tipos de datos

NOTE: Nota activada y Nota desactivada

P.AFT: Aftertouch Polifónico

C.C: Cambio de Control

PROG: Cambio de Programa

C.AFT: Aftertouch de Canal

BEND: Pitch Bend

Range

Si ha seleccionado NOTE, P.AFT, C.C o PROG para el parámetro Status, utilice este parámetro para ajustar el área.

Para cambiar el canal MIDI de todos los datos de tipo Nota o Aftertouch Polifónico, especifique "C-1-G9". Para cambiar el canal MIDI de los datos de tipo C4 Note / Aftertouch Polifónico, especifique "C4-C4". Para cambiar el canal MIDI de los datos de tipo Note / Aftertouch Polifónico desde C3 hasta C4, especifique "C3-C4".

Para cambiar el canal MIDI de todos los números de Controlador o números de Programa, especifique "0-127". Para cambiar el canal MIDI del número 4, especifique "4-4". Para cambiar el canal MIDI de los números de 3 a 14, especifique "3-14".

Channel (El canal MIDI)

Ajuste el canal MIDI fuente en la sección izquierda de este parámetro y el canal MIDI destino en la derecha.

Si ha seleccionado ALL como canal MIDI fuente, los datos de performance de todos los canales MIDI se combinan en el canal MIDI destino.

✳ No es posible seleccionar ALL como destino del canal MIDI.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Track Edit Menu (SEQ / TrkEdit).

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 2 y, a continuación, pulse [F2] (Chg Ch) para llamar a la pantalla Change Channel (SEQ / TrkEdit).

También puede llamar a esta pantalla desplazando el cursor a "7 Chg Channel" y pulsando [ENTER] en la pantalla Track Edit Menu (SEQ / TrkEdit). También puede hacerlo pulsando la tecla numérica [7] y, a continuación, [ENTER].

❸ Desplace el cursor a la pista fuente y seleccione la pista(s) o Patrón donde desee cambiar la asignación del canal MIDI.

❹ Si desea asignar el área de la fuente de la copia por compases, desplace el cursor a "Measure" y especifique el número del compás donde se inicia el cambio. Ahora desplace el cursor a "for" y especifique el número de compases donde se produce el cambio.

Al utilizar los Puntos de Localización, pulse [LOCATE] y desplace el cursor a "From" para seleccionar el Número de Localización donde desee que se empieza el cambio. Después desplace el cursor a "to" y seleccione el Número de Localización donde desee que termine el cambio.

❺ Desplace el cursor a "Status" y seleccione los datos de performance cuyo canal MIDI se cambia.

Si ha seleccionado NOTE, P.AFT, C.C o P.C en el parámetro Status, desplace el cursor a "Range" y especifique el área. Para NOTE o P.AFT, puede especificar la gama de teclas pulsando las teclas del teclado del XP-80.

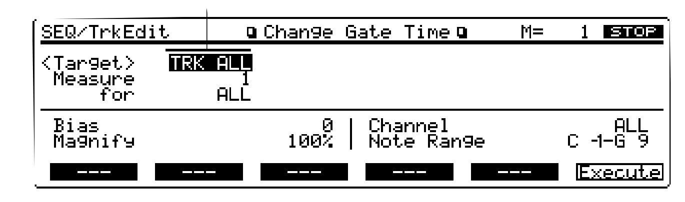
❻ Desplace el cursor a "Channel" y ajuste el canal MIDI fuente en la sección izquierda de este parámetro y el canal MIDI destino en la derecha.

❼ Pulse [F6] (Execute) para iniciar el cambio.

Modificar la duración de la nota - 8 Chg Gate Time (Change gate time)

Esta función modifica el tiempo de puerta (el intervalo de tiempo entre los mensajes de nota activada y nota desactivada) de las notas contenidas en el área especificada. Según el ajuste, también podrá crear los efectos de "staccato" o "tenuto"

Pista Destino



Target track (La pista de Destino)

Seleccione la(s) pista(s) cuyo tiempo de puerta desee modificar.

TRK ALL: Las pistas de Frases 1-16, la pista Beat y la pista Tempo

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

TRK T: La pista Tempo

PTN 001-100: El Patrón especificado

Measure (From), (To) (Área de la Edición)

Especifica el área de compases cuyo tiempo de puerta se modifica.

Bias

Si desea aumentar o reducir las tiempos de puerta por un porcentaje fijo, ajuste este parámetro. Con un ajuste de +10, todos los tiempos de puerta se aumentan por 10.

Magnify

Si desea aumentar o reducir los tiempos de puerta por el porcentaje especificado, ajuste este parámetro. Para reducir el tiempo de puerta, utilice un ajuste de 99% o menos. Para aumentarlo, ajústelo a 101% o mayor. Con un ajuste de 100%, los valores no cambian. Por ejemplo, para que el tiempo de puerta sea la mitad, ajuste este parámetro al 50%. Para doblar el tiempo de puerta, ajuste este parámetro al 200%.

Channel (Canal MIDI)

Especifica el canal(es) MIDI de las notas cuyo tiempo de puerta desee modificar.

Si desea modificar el tiempo de puerta de todas las notas, ajuste este parámetro en ALL. Si desea modificar el tiempo de puerta de las notas procedentes de sólo un canal(es) MIDI específico, seleccione el canal(es) MIDI deseado utilizando este parámetro.

Note Range (Gama de Notas)

Especifica la gama de números de nota donde se modifica el tiempo de puerta. Por ejemplo, si desea modificar el tiempo de puerta de la gama de notas de Do3 a Do4, ajuste este parámetro a "C3-C4.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Track Edit Menu (SEQ / TrkEdit).

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 2 y, a continuación, pulse [F3] (Chg Gt) para llamar a la pantalla Change Gate Time (SEQ / TrkEdit).

También puede llamar a esta pantalla desplazando el cursor a "8 Chg Gate Time" y pulsando [ENTER] en la pantalla Track Edit Menu (SEQ / TrkEdit). También puede hacerlo pulsando la tecla numérica [8] y, a continuación, [ENTER].

❸ Desplace el cursor a la pista destino y seleccione la(s) pista(s) o Patrón cuyo tiempo de puerta desee modificar.

❹ Si desea asignar el área de la edición por compases, desplace el cursor a "Measure" y especifique el número del compás donde se empieza a modificar el tiempo de puerta. Ahora desplace el cursor a "for" y especifique el número de compases donde se modifica el tiempo de puerta.

Al utilizar los Puntos de Localización, pulse [LOCATE] y desplace el cursor a "From" para seleccionar el Número de Localización donde desee iniciar las modificaciones. Después desplace el cursor a "to" y seleccione el Número de Localización donde desee que terminen las modificaciones.

❺ Desplace el cursor a "Bias" y ajuste la cantidad cambio deseado.

❻ Desplace el cursor a "Magnify" y ajuste la proporción de cambio deseada.

❼ Desplace el cursor a "Channel" y seleccione el canal MIDI de las notas cuyo tiempo de puerta se modifique.

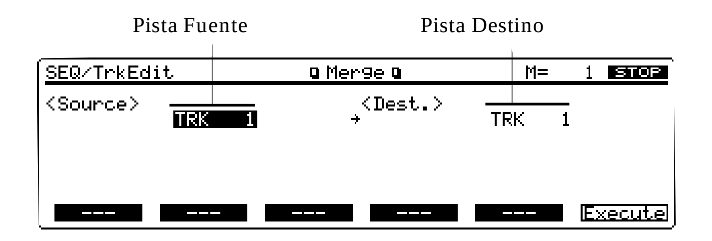
❽ Desplace el cursor a "Note range" y ajuste la gama de notas a la que se aplica la modificación del tiempo de puerta.

También puede ajustar este parámetro pulsando las teclas del teclado del XP-80.

❾ Pulse [F6] (Execute) para iniciar la operación.

Combinar dos Pistas de Frases/Patrones - 9 Merge

Esta función combina en una pista los datos de performance procedentes de dos pistas de Frases o Patrones.



Source track

Source track (La pista de Destino)

Selecciona una de las pistas de Frases o Patrones a combinar. Una vez completada la combinación, los datos de performance originales de esta pista se borrarán.

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

PTN 001-100: El Patrón especificado

Destination track (La pista de Destino)

Selecciona una de las pistas de Frases o Patrones a combinar. Una vez completada la combinación, los datos de performance originales de esta pista se borrarán.

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

PTN 001-100: El Patrón especificado

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Track Edit Menu (SEQ / TrkEdit).

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 2 y, a continuación, pulse [F4] (Merge) para llamar a la pantalla Merge (SEQ / TrkEdit).

También puede llamar a esta pantalla desplazando el cursor a "9 Merge" y pulsando [ENTER] en la pantalla Track Edit Menu (SEQ / TrkEdit). También puede hacerlo pulsando la tecla numérica [9] y, a continuación, [ENTER].

❸ Desplace el cursor a la pista fuente y seleccione la(s) pista(s) o Patrón que contienen los datos a combinar.

❹ Desplace el cursor a la pista destino y seleccione la(s) otra(s) pista(s) o Patrón que contienen los datos a combinar.

❺ Pulse [F6] (Execute) para combinar los datos.

❋ No puede ajustar los parámetros Source y Destination al mismo ajuste. Si lo hace y efectúa la operación, la pantalla muestra "Same Track or Pattern Selected". Seleccione pistas de Frases o Patrones diferentes y vuelva a efectuar la operación.

Extraer y desplazar parte de los datos de performance- 10 Extract

Esta función extrae un área de datos de performance específica de una pista de Frases o Patrón y la desplaza a la Posición de la Canción correspondiente en otra pista o Patrón.

También permite reorganizar los datos de secuenciador para los canales MIDI para que los datos de cada canal estén colocados en la pista de Frases correspondiente. Esto es útil cuando los datos de secuenciador para múltiples canales MIDI han sido guardados juntos en una sola pista de Frases (como, por ejemplo con los Archivos MIDI Estándar del formato 0).

Pista Fuente Pista Destino



Source track (La pista Fuente)

Seleccione la(s) pista(s) fuente de la cual se extraen los datos.

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

PTN 001-100: El Patrón especificado

Measure (Desde), (Hasta) (Área de la Edición)

Especifica el área de donde se extraen los datos.

Destination track (La pista de Destino)

Selecciona la pista o Patrón destino de la copia.

TRK ALL: Si ha seleccionado PTN 001-100 como pista Fuente, los datos de performance del canal MIDI 1 se desplazan a la pista de Frases 1 y los datos del canal MIDI 16 se desplazan a la pista de Frases 16.

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

PTN 001-100: El Patrón especificado

Mode (El modo Extraer)

Especifica si, al copiar, se conservarán los datos existentes en el destino de la copia al copiar.

MIX: Combina los datos procedentes de la fuente de la copia con los datos existentes en el destino de la copia .

REPLACE: Los datos contenidos en el destino se borran y los datos extraídos los reemplazan. No obstante, se reemplazan sólo los datos de performance procedentes de los canales MIDI especificados por el parámetro Channel, y los datos procedentes de todos los demás canales MIDI quedan intactos.

Status

Selecciona el tipo de datos a extraer.

ALL: Todos los tipos de datos de performance

NOTE: Nota activada y Nota desactivada

P.AFT: Aftertouch Polifónico

C.C: Cambio de Control

PROG: Cambio de Programa

C.AFT: Aftertouch de Canal

BEND: Pitch Bend

EXC: Mensajes de Sistema Exclusive

TUNE: Tune Request

PTN: Mensajes de Pattern Call

Range (Gama)

Si ha seleccionado NOTE, P.AFT, C.C o PROG para el parámetro Status, utilice este parámetro para ajustar el área.

Para extraer todos los datos de tipo Nota o Aftertouch Polifónico, especifique "C-1-G9". Para extraer datos de tipo DO4 Note / Aftertouch Polifónico, especifique "C4-C4". Para extraer datos de tipo Note / Aftertouch Polifónico desde DO4 hasta Do3 especifique "C3-C4".

Para extraer todos los números de Controlador o números de Programa, especifique "0-127". Para extraer el Controlador / Programa número 4, especifique "4-4". Para extraer los Controladores / Programas números de 3 a 14, especifique "3-14".

Channel (El canal MIDI)

Selecciona el canal MIDI que contiene los datos a extraer.

Si desea extraer todos los datos de performance, seleccione ALL. Para extraer los datos contenidos en un canal MIDI específico, seleccione dicho canal MIDI.

✳ Si ajusta el parámetro Status en EXC, TUNE o PTN, no dispone del parámetro Channel.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Track Edit Menu (SEQ / TrkEdit).

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 2 y, a continuación, pulse [F5] (Extract) para llamar a la pantalla Extract (SEQ / TrkEdit).

También puede llamar a esta pantalla desplazando el cursor a "10 Extract" y pulsando [ENTER] en la pantalla Track Edit Menu (SEQ / TrkEdit). También puede hacerlo pulsando las teclas numéricas [1], [0] y, a continuación, [ENTER].

❸ Desplace el cursor a la pista fuente y seleccione la(s) pista(s) o Patrón que contienen los datos a extraer.

❹ Si desea asignar el área de la fuente de la copia por compases, desplace el cursor a "Measure" y especifique el número del compás donde desee empezar a extraer los datos. Ahora desplace el cursor a "for" y especifique el número de compases donde desea que se extraigan los datos.

Al utilizar los Puntos de Localización, pulse [LOCATE] y desplace el cursor a "From" para seleccionar el Número de Localización donde desee que se empiece a extraer los datos. Después desplace el cursor a "to" y seleccione el Número de Localización donde desee dejar de extraer los datos.

❺ Desplace el cursor a la pista Destino y seleccione las pistas o Patrón destino.

❻ Desplace el cursor a "Mode" y seleccione el método a emplear para extraer los datos.

❼ Desplace el cursor a "Status" y seleccione los datos a extraer.

Si ha seleccionado NOTE, P.AFT, C.C o P.C, desplace el cursor a "Range" y especifique el área. Puede seleccionar las áreas del teclado especificadas por NOTE y P.AFT pulsando las teclas correspondientes del teclado del XP-80.

❽ Desplace el cursor a "Channel" y seleccione el canal MIDI que contiene los datos a extraer.

❾ Pulse [F6] (Execute) para empezar a extraer los datos.

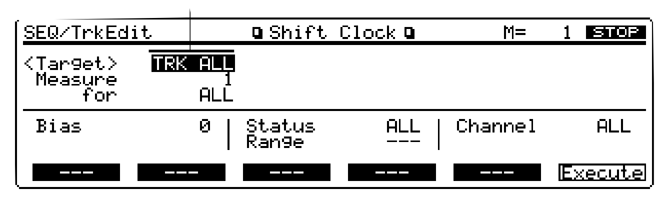
✳ No puede ajustar los parámetros Source y Destination al mismo ajuste. Si lo hace y efectúa la operación, la pantalla muestra "Same Track or Pattern Selected". Seleccione pistas de Frases o Patrones diferentes y vuelva a efectuar la operación.

Desplazar los datos de performance hacia delante/atrás - 11 Shift Clock

Esta función desplaza la colocación de los datos de performance hacia delante o hacia atrás dentro de un área especificada (por pasos de 1 "clock"). Los desplazamientos en la colocación de los datos pueden hacer que un performance tenga más "marcha" o menos "marcha".

* Al aplicar esta función, los datos que quedarían desplazados a una posición anterior al principio de la canción, se colocarán automáticamente al principio de la canción. Si los datos quedan desplazados a un punto posterior al final de la canción, se crean automáticamente nuevos compases. El tipo de compás de los compases adicionales será el mismo que el del último compás original.

Pista Destino



Target track (La pista Objetivo)

Seleccione la(s) pista(s) objetivo en la cual se desplaza la colocación de los datos.

TRK ALL: Las Pistas de Frases 1-16 y la Pista Tempo

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

TRK T: La pista Tempo

PTN 001-100: El Patrón especificado

Measure (Desde), (Hasta) (Área de la Edición)

Especifica el área de compases donde se desplaza la colocación de los datos.

Bias

Especifica el número de "clocks" utilizado para desplazar la colocación de los datos.

Status

Selecciona el tipo de datos cuya colocación se desplaza.

ALL: Todos los tipos de datos de performance

NOTE: Nota activada y Nota desactivada

P.AFT: Aftertouch Polifónico

C.C: Cambio de Control

PROG: Cambio de Programa

C.AFT: Aftertouch de Canal

BEND: Pitch Bend

EXC: Mensajes de Sistema Exclusive

TUNE: Tune Request

PTN: Mensajes de Pattern Call

* Si ajusta el parámetro Target en TRK T, no dispone del parámetro Status.

Range (Gama)

Si ha seleccionado NOTE, P.AFT, C.C o PROG para el parámetro Status, utilice este parámetro para ajustar el área.

Para desplazar la colocación de todos los datos de tipo Nota o Aftertouch Polifónico, especifique "C-1-G9". Para desplazar la colocación de los datos de tipo DO4 Note / Aftertouch Polifónico, especifique C4-C4". Para desplazar la colocación de los datos de tipo Note / Aftertouch Polifónico desde DO4 hasta Do4, especifique "C3-C4".

Para desplazar la colocación de todos los números de Controlador o números de Programa, especifique "0-127". Para desplazar la colocación del Controlador / Programa número 4, especifique "4-4". Para desplazar la colocación de los Controladores / Programas números de 3 a 14, especifique "3-14".

Channel (El canal MIDI)

Selecciona el canal MIDI que contiene los datos cuya colocación se desplaza.

Si desea desplazar los "clocks" de todos los datos de performance, seleccione ALL. Para desplazar el "clock" de los datos contenidos en un canal MIDI específico, seleccione dicho canal MIDI.

* Si ajusta el parámetro Target en TRK T o ajusta el parámetro Status en EXC, TUNE o PTN, no dispone del parámetro Channel.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Track Edit Menu (SEQ / TrkEdit).

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 3 y, a continuación, pulse [F1] (Shift) para llamar a la pantalla Shift Clock (SEQ / TrkEdit).

También puede llamar a esta pantalla desplazando el cursor a "11 Shift" y pulsando [ENTER] en la pantalla Track Edit Menu (SEQ / TrkEdit). También puede hacerlo pulsando la tecla numérica [1] dos veces y, a continuación, [ENTER].

❸ Desplace el cursor a la pista objetivo y seleccione la(s) pista(s) o Patrón que contienen los datos a desplazar.

❹ Si desea asignar el área de la edición por compases, desplace el cursor a "Measure" y especifique el número del compás donde desee empezar el desplazamiento de los datos. Ahora desplace el cursor a "for" y especifique el número de compases donde se desplazan los datos.

Al utilizar los Puntos de Localización, pulse [LOCATE] y desplace el cursor a "From" para seleccionar el Número de Localización donde desee empezar a desplazar los datos. Después desplace el cursor a "to" y seleccione el Número de Localización donde desee dejar de desplazar los datos.

❺ Desplace el cursor a "Bias" y ajuste el número de clocks utilizado para desplazar la colocación de los datos.

❻ Desplace el cursor a "Status" y seleccione el tipo de datos a desplazar.

Si ha seleccionado NOTE, P.AFT, C.C o P.C, desplace el cursor a "Range" y especifique el área. Puede seleccionar las áreas del teclado especificadas por NOTE y P.AFT pulsando las teclas correspondientes del teclado del XP-80.

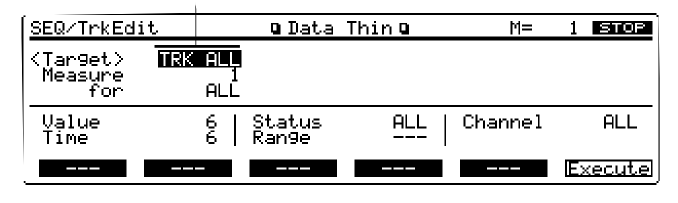
❼ Desplace el cursor a "Channel" y seleccione el canal MIDI que contiene los datos a desplazar.

❽ Pulse [F6] (Execute) para iniciar la operación.

Hacer que los datos de performance sean menos densos - 12 Data Thin

Al hacer funcionar los controladores variables de forma continua como aftertouch, desplazamiento de la afinación y expresión, aquellos tendrán la tendencia de crear grandes cantidades de datos. La función Data Thin elimina los datos repetidos para aumentar la cantidad de memoria disponible en el secuenciador.

Pista Destino



* Los cambios de tempo y la forma en la que los datos cambian determinarán cuanto pueden hacerse menos densos los datos antes de que estos tengan un efecto degradante, por lo que es difícil de establecer una norma general. Intente varios ajustes diferentes.

Target track (La pista Objetivo)

Seleccione la(s) pista(s) objetivo en la cual se hace que los datos sean menos densos.

TRK ALL: Las Pistas de Frases 1-16 y la Pista Tempo

TRK 1-16: La pista de Frases especificada

PTN 001-100: El Patrón especificado

Measure (Desde), (Hasta) (Área de la Edición)

Especifica el área de compases donde se hace que los datos sean menos densos.

Value

Para hacer que los datos que incorporan cambios rápidos sean menos densos, utilice ajustes más altos. Si no desea que los datos sean menos densos, aunque incorporen cambios rápidos, utilice ajustes más bajos.

Time

Si los datos que desee que sean menos densos cambian gradualmente al transcurrir el tiempo, utilice ajustes más altos. Si no desea que los datos sean menos densos, aunque cambien al transcurrir el tiempo, utilice ajustes más bajos.

Status

Selecciona el tipo de datos que desee hacer que sean menos densos.

ALL: Todos los tipos de datos de performance

P.AFT: Aftertouch Polifónico

C.C: Cambio de Control

C.AFT: Aftertouch de Canal

BEND: Pitch Bend

Range (Gama)

Si ha seleccionado NOTE, P.AFT, C.C o PROG para el parámetro Status, utilice este parámetro para ajustar el área.

Para hacer que todos los datos de tipo Nota o Aftertouch Polifónico sean menos densos, especifique "C-1-G9". Para hacer que los datos de tipo Do4 Note / Aftertouch Polifónico sean menos densos, especifique "C4-C4". Para hacer que los datos de tipo Note / Aftertouch Polifónico, desde Do4 hasta Do3, sean menos densos, especifique "C3-C4".

Para hacer que los datos de todos los números de Controlador o números de Programa sean menos densos, especifique "0-127". Para hacer que los datos del Controlador / Programa número 4 sean menos densos, especifique "4-4". Para hacer que los datos de los Controladores / Programas números de 3 a 14 sean menos densos, especifique "3-14".

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Track Edit Menu (SEQ / TrkEdit).

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 3 y, a continuación, pulse [F2] (Thin) para llamar a la pantalla Data Thin (SEQ / TrkEdit).

También puede llamar a esta pantalla desplazando el cursor a "12 data Thin" y pulsando [ENTER] en la pantalla Track Edit Menu (SEQ / TrkEdit). También puede hacerlo pulsando las teclas numéricas [1] y [2] y, a continuación, [ENTER].

❸ Desplace el cursor a la pista objetivo y seleccione la(s) pista(s) o Patrón que contienen los datos deseados.

❹ Si desea asignar el área de la edición por compases, desplace el cursor a "Measure" y especifique el número del compás donde desee empezar la operación. Ahora desplace el cursor a "for" y especifique el número de compases donde se aplica la operación.

Al utilizar los Puntos de Localización, pulse [LOCATE] y desplace el cursor a "From" para seleccionar el Número de Localización donde desee que empiece la operación. Después desplace el cursor a "to" y seleccione el Número de Localización donde desee que termine la operación.

❺ Desplace el cursor a "Value" y especifique la cantidad de datos deseada.

❻ Desplace el cursor a "Time" y ajuste el intervalo de tiempo con que se aplica la operación.

❼ Desplace el cursor a "Status" y seleccione el tipo de datos deseado.

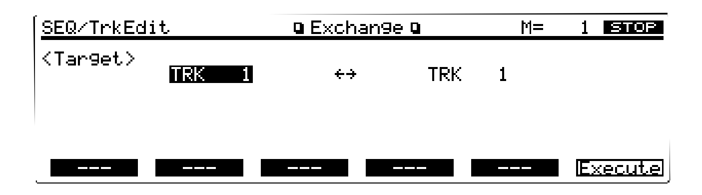
Si ha seleccionado NOTE, P.AFT, C.C o P.C, desplace el cursor a "Range" y especifique el área. Puede seleccionar las áreas del teclado especificadas por P.AFT pulsando las teclas correspondientes del teclado del XP-80.

❽ Desplace el cursor a "Channel" y seleccione el canal MIDI que contiene los datos que desee que sean menos densos.

❾ Pulse [F6] (Execute) para iniciar la operación.

Intercambiar Pistas de Frases/Patrones - 13 Exchange

Esta función intercambia todos los datos de performance contenidos en una pista de Frases o Patrón con los contenidos en otra.



Target track (La pista Objetivo)

Selecciona las pistas de Frases o Patrones cuyos datos se intercambian.

<Procedimiento>

❶ 1 Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit).

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 3 y, a continuación, pulse [F3] (Exchg) para llamar a la pantalla Exchange (SEQ/TrkEdit).

También puede llamar a esta pantalla desplazando el cursor a "13 Exchange" y pulsando [ENTER] en la pantalla Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit). También puede hacerlo pulsando las teclas numéricas [1] y [3] y, a continuación, [ENTER].

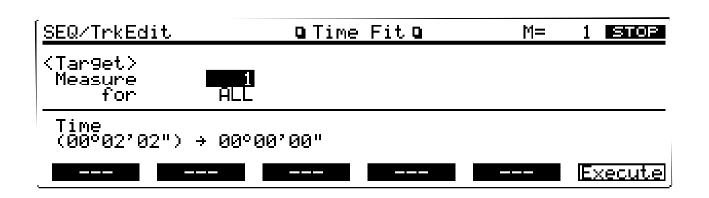
❸ Desplace el cursor a la pista objetivo y seleccione las pistas o Patrones que contienen los datos a intercambiar.

❹ Pulse [F6] (Execute) para iniciar la operación.

✳ No puede ajustar ambas pistas Objetivo al mismo ajuste. Si lo hace y efectúa la operación, la pantalla muestra "Same Track or Pattern Selected". Seleccione pistas de Frases o Patrones diferentes y vuelva a efectuar la operación.

Ajustar la duración de la reproducción - 14 Time Fit

Esta función calcula la duración de la reproducción de la canción o permite modificar los datos contenidos en la pista Tempo para que pueda reproducir la canción en un intervalo de tiempo específico.



Measure (From), for (to) (Editing area)

Measure (From), for (to) (Área de Edición)

Especifica el área de compases utilizada para calcular la duración de la reproducción.

Time

La duración de la reproducción del área especificada por el parámetro Target se muestra entre paréntesis ( ). En la sección a la derecha de la flecha, ajuste la nueva duración de la reproducción del área especificada.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit).

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 3 y, a continuación, pulse [F4] (TimeFit) para llamar a la pantalla Time Fit (SEQ/TrkEdit).

También puede llamar a esta pantalla desplazando el cursor a "14 Time Fit" y pulsando [ENTER] en la pantalla Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit). También puede hacerlo pulsando las teclas numéricas [1] y [4] y, a continuación, [ENTER].

❸ Si desea asignar el área de la edición por compases, desplace el cursor a "Measure" y especifique el número del compás donde desee que se inicie la operación. Desplace el cursor a "for" y especifique el número de compases donde se aplica la operación.

Al utilizar los Puntos de Localización, pulse [LOCATE] y desplace el cursor a "From" para seleccionar el Número de Localización donde desee que se empiece la operación. Después desplace el cursor a "to" y seleccione el Número de Localización donde desee que termine la operación.

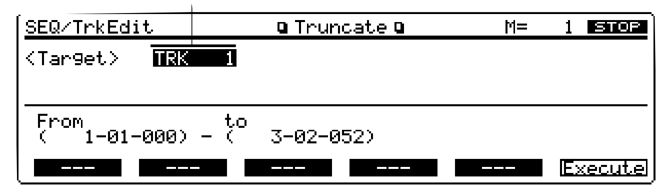
❹ Desplace el cursor a "Time" y especifique la duración de la reproducción del área especificada por el parámetro Target.

❺ Pulse [F6] (Execute) para iniciar la operación.

Suprimir los compases en blanco - 15 Truncate

Copiar o combinar datos puede crear compases en blanco al principio de una pista de Frases o Patrón. La función Truncate suprime la sección "en silencio" que existe delante de la posición del primer mensaje de nota activada de la pista de Frases o Patrón seleccionado.

❋ Si la sección delante de la posición del primer mensaje de nota activada contiene otros mensajes como, por ejemplo, de Cambio de Programa y Cambio de Control, se conserva sólo el último de cada tipo delante de la posición del primer mensaje de nota activada.



Target Track

Selecciona la pista o Patrón que contiene los compases en blanco a suprimir.

TRK 1- TRK 16: La pista de Frases especificada.

PTN 001 - PTN 100: El Patrón especificado.

From, to (Área a Suprimir)

La pantalla muestra la posición al principio de la pista de Frases o Patrón especificada por el parámetro Target track (desde) y la posición del primer mensaje de nota activada (hasta).

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Track Edit Menu (SEQ / TrkEdit).

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 3 y, a continuación, pulse [F5] (Truncate) para llamar a la pantalla Truncate Leading Blank (SEQ / TrkEdit).

También puede llamar a esta pantalla desplazando el cursor a "15 Truncate" y pulsando [ENTER] en la pantalla Track Edit Menu (SEQ / TrkEdit). También puede hacerlo pulsando las teclas numéricas [1] y [5] y, a continuación, [ENTER].

❸ Seleccione la pista de Frases o Patrón que contiene el área a suprimir.

❹ La pantalla muestra el área a suprimir en las secciones "from" (desde) y "to" (hasta).

❋ La unidad puede tardar algún tiempo para encontrar la sección "en silencio" de la pista de Frases o Patrón especificado.

❺ Pulse [F6] (Execute) para iniciar la operación.

Ajustar la colocación rítmica de las notas (Cuantificar) (Quantize)

Hemos explicado en el capítulo 4 lo que es la Cuantificación de la Grabación (la cuantificación a tiempo real) pero el XP-80 es capaz también de cuantificar los datos de canción grabada previamente.

El XP-80 dispone de la función Visión Previa que permite, mientras Ud. todavía está ajustando los parámetros, reproducir los resultados de la operación Cuantificar (incluso antes de efectuar la operación). Esto le ayudará a efectuar los ajustes más apropiados de Cuantificación.

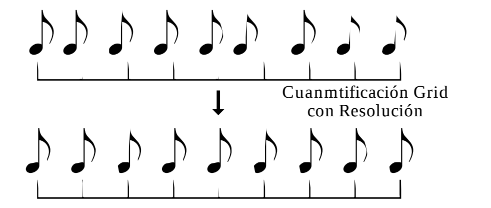
⁕ La cuantificación ajusta sólo el valor de las notas que han sido ejecutadas y no los valores de otros datos. Esto significa que, si graba mensajes MIDI como, por ejemplo, de la gama del bender o de modulación, la cuantificación puede dar lugar a que las notas no queden sincronizadas con los mensajes MIDI y, por lo tanto, la colocación rítmica puede ser errónea. Es aconsejable grabar después, mediante la grabación mezclada, etc.., los datos que no son de teclado.

Acerca de la cuantificación

Existen tres tipos de cuantificación.

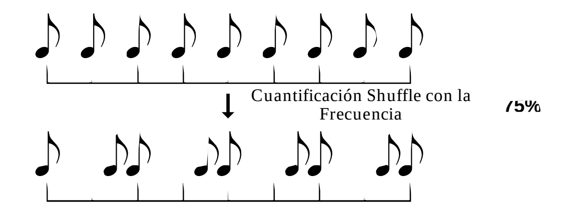
Cuantificación Grid

La Cuantificación Grid desplaza las notas a (o hacia) el intervalo más cercano del valor de nota especificado.



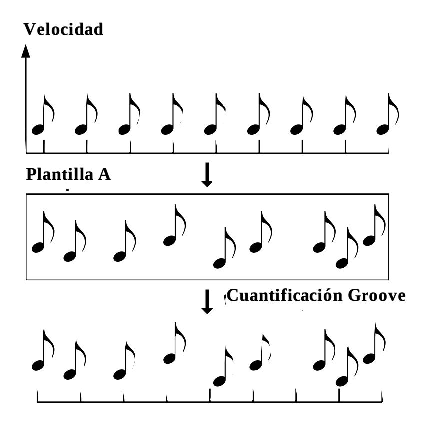
Cuantificación Shuffle.

La Cuantificación Shuffle añade "swing" a la canción.



Cuantificación Groove

La Cuantificación Groove permite utilizar plantillas para aplicar diferentes "ambientes" rítmicos a la canción.



(Procedimiento Básico)

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla (SEQ(Song)).
❷ Desplace el cursor al número de la canción y seleccione la canción a cuantificar.
❸ Pulse [F2] (Quantiz).

⁕ Si en el paso 2 ha seleccionado una canción guardada en el diskette, la ventana mostrará la pregunta "This is not Internal Song. Load Anyway?". Si desea borrar la canción de la memoria interna y cargar la nueva canción, pulse [F5] (OK). Si no, pulse [F6] (Cancel).

❹ Pulse cualquiera de los siguientes botones [F1] (Grid), [F2] (Shuffle) o [F3] (Groove) para seleccionar el tipo de cuantificación deseado.
❺ Ajuste los parámetros del tipo de cuantificación que ha seleccionado.
❻ En la sección <Target>, seleccione el área a cuantificar.

Con los ajustes de la función Cuantificar, Ud. puede especificar si desea cuantificar cada una de las pistas de Frases o no. Para seleccionar las pistas de Frases a cuantificar, pulse TRACK/PART [1]-[16] para que se ilumine su indicador. Si desea cuantificar una sola pista de Frases, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón TRACK/PART [1]-[16] correspondiente. Si vuelve a pulsar esta combinación de botones, seleccionará todas las pistas de Frases para la cuantificación. Para seleccionar un Patrón para la Cuantificación, pulse [PATTERN] y especifique el número del Patrón.

Ud. puede especificar el área a cuantificar de la misma manera que lo hace para especificar el área de edición de pista.

⁕ Una vez ajustado el parámetro Target, se utilizará el mismo ajuste en las sucesivas operaciones de la cuantificación.

⁕ Si efectúa la operación sin seleccionar la pista de Frases a cuantificar, la pantalla muestra el mensaje de error "No Track Selected". Seleccione la pista de Frases deseada y vuelva a efectuar la operación.

❼ Pulse [F6] (Execute) para efectuar la operación.

⁕ Para interrumpir la operación, pulse [EXIT].

Una vez completada la operación, la pantalla mostrará "COMPLETE".

⁕ Si no está satisfecho con el resultado de la cuantificación, puede recuperar los ajustes existentes antes de efectuar la operación pulsando [UNDO/REDO].

❽ Para volver a la pantalla Play (SEQ(Song)), pulse [EXIT].

....

<La función Visión Previa>

La función Visión Previa permite oír como suena el resultado de la cuantificación cuando todavía está ajustando los parámetros de la función Cuantificar (antes de efectuar la operación). Si modifica los valores de los parámetros durante la reproducción producida por la función Visión Previa, la reproducción siguiente incluye dichas modificaciones. Ajuste los parámetros de varias maneras para encontrar el que funcione mejor.

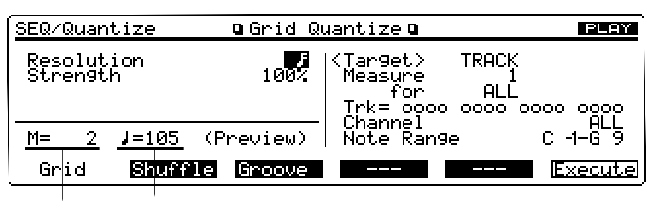
⁕ No puede aplicar la función Visión Previa a los sucesos producidos mediante los mensajes de Pattern Call asignados a la pista de Frases o la pista de Frases enmudecida.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que los parámetros que ajuste son parámetros de la función Cuantificar.
❷ Desplace el cursor a "M" y especifique el punto inicial de la reproducción de la función Visón Previa.

Con la cuantificación Grid o Shuffle, se reproducen de forma repetida los dos compases localizados después del compás

actual. Con la cuantificación Groove, se reproducen de forma repetida cuatro compases.



Compás Tempo

⁕ No puede aplicar la función Visión Previa a un área que no contiene datos de nota.

❸ Pulse [STOP / PLAY] para iniciar la reproducción de la función Visión Previa.

La pantalla muestra "Preview" a lado de la indicación de ♩ indicando que la función Visión Previa está activada.

❹ Modifique los valores de los parámetros mientras escucha la reproducción y selecciona los ajustes óptimos. Puede modificar los siguientes parámetros mientras utiliza la función Visión Previa.

GRID QUANTIZE: Resolución, Fuerza

SHUFFLE QUANTIZE: Resolución, Proporción

GROOVE QUANTIZE: Número de la Plantilla, Potencia de la Colocación Rítmica, Potencia de la Velocidad

⁕ También puede modificar el Tempo mientras utiliza la función Visión Previa pero esto sólo modifica el tempo de la canción. Para conservar dicho ajuste, vuelva a guardar la canción.

❺ Para parar la reproducción de la función Visión Previa, pulse [STOP / PLAY]. Para efectuar la cuantificación, pulse [F6] (Execute).

⁕ Para iniciar la reproducción normal, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [STOP / PLAY]. Esto es útil para comparar las dos versiónes de la canción (Pre y post cuantificación).

La cuantificación Grid

De manera similar que con la Cuantificación de la Grabación , puede aplicar la Cuantificación Grid a una canción grabada previamente. La Cuantificación Grid desplaza las notas a (o hacia) el valor de nota especificado más cercano. Es especialmente útil para aplicarla al bajo o percusión que precisan que cada nota esté colocada precisamente en el tiempo deseado.

Target track

SEQ/Quantize Grid Quantize STOP
Resolution / Strength 100%
Measure 1 / for 1
Trk= oooo oooo oooo oooo
Channel ALL
Note Range C -1-G 9
M= 1 ♩=120 (-------)
Grid | Shuffle | Groove | --- | --- | Execute

Pista Destino

Resolution (La resolución de la cuantificación Grid)

Especifica (como valor de nota) el intervalo de tiempo de la cuantificación.

Seleccione la Resolución correspondiente al valor de nota más corta contenido en el área de la Cuantificación.

Strength (La potencia de la cuantificación Grid)

Este parámetro especifica la cantidad de rectificación que se aplica a los valores rítmicos de las notas especificada mediante el parámetro Resolución. Con un ajuste del 100%, se desplaza la nota completamente hasta el intervalo más cercano al ajuste de la Resolución. Los valores más bajos causan que la nota se desplace menos hacia el intervalo. Con un ajuste del 0%, no hay cambio alguno. Por lo tanto, los valores menores a un 100% hacen que la nota se desplace menos hacia el intervalo de la colocación rítmica más cercano.

Target track

Especifica la pista(s) de Frases o Patrón a cuantificar.

TRACK: La(s) pista(s) de Frases especificada(s).

El símbolo "o" en la pantalla gráfica indica las pistas a cuantificar, y "_", las pistas que no se cuantifican.

PTN001-100: El Patrón especificado.

Measure (From), for (to) (Área de Edición)

Especifica el área de compases a cuantificar.

Channel (canal MIDI)

Especifica el (los) canal(s) MIDI que transmite las notas a cuantificar. Si desea cuantificar todas las notas, ajuste este parámetro en ALL. Si desea cuantificar las notas procedentes de un sólo canal MIDI, seleccione dicho canal.

Note Range

Especifica la gama de los números de nota a cuantificar.

<Procedimiento>

❶ En la pantalla Play (SEQ(Song)), pulse [F2] (Quantiz).

❷ Pulse [F1] (Grid) para llamar a la pantalla Grid Quantize (SEQ / TrkEdit).

❸ Desplace el cursor a "Resolution" y ajuste el intervalo de la colocación rítmica de la Cuantificación.

❹ Desplace el cursor a "Strength" y ajuste el grado de la cuantificación.

❺ Desplace el cursor a la pista destino y seleccione la(s) pista(s) o Patrón a cuantificar.

Para seleccionar un pista de Frases, pulse TRACK / PART [1]-[16] correspondiente para que se ilumine su indicador.

Para seleccionar un Patrón, pulse [PATTERN] y especifique el número del Patrón.

❻ Si desea asignar el área de la cuantificación por compases, desplace el cursor a "Measure" y especifique el número del compás donde se empieza a cuantificar. Ahora desplace el cursor a "for" y especifique el número de compases donde aplica la cuantificación.

Al utilizar los Puntos de Localización, pulse [LOCATE] y desplace el cursor a "From" para seleccionar el Número de Localización donde desee iniciar la cuantificación. Después desplace el cursor a "to" y seleccione el Número de Localización donde desee que termine la cuantificación.

❼ Desplace el cursor a "Channel" y seleccione el canal MIDI de las notas a cuantificar.

❽ Desplace el cursor a "Note range" y ajuste la gama de notas a cuantificar.

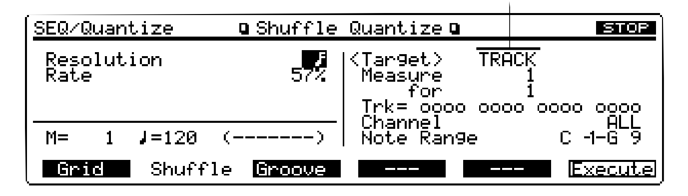
También puede ajustar este parámetro pulsando las teclas del teclado del XP-80.

❾ Pulse [F6] (Execute) para iniciar la operación.

La Cuantificación Shuffle

De la misma manera que con la Cuantificación de la Grabación, Ud. puede aplicar la Cuantificación Shuffle a una canción grabada previamente para darle un "aire" de "swing".

Pista Destino

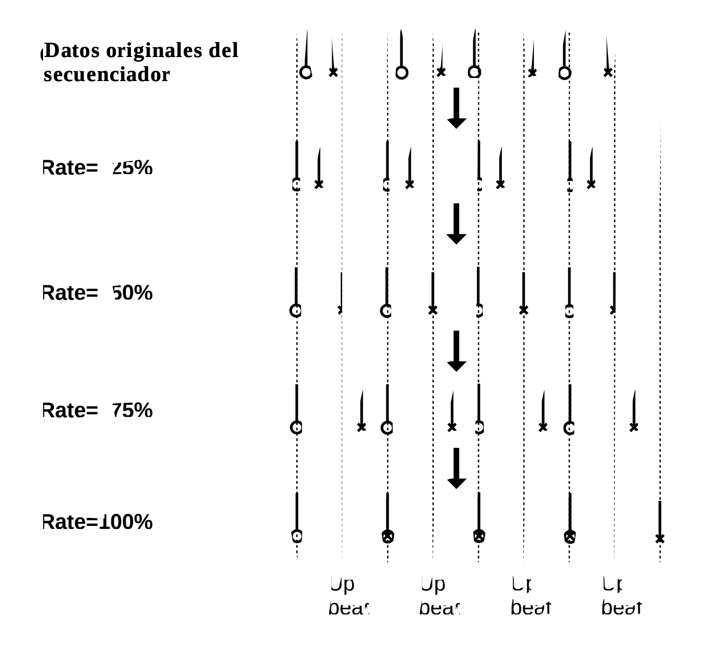


Resolution (La resolución de la cuantificación Grid)

Especifica (como valor de nota) el intervalo de tiempo de la cuantificación. Seleccione corcheas o semicorcheas.

Rate (La proporción de la cuantificación Grid)

Especifica la separación entre la nota del tiempo fuerte y la siguiente nota del tiempo débil especificada mediante el parámetro Resolución. Puede crear un "aire" de "Swing' desplazando la colocación rítmica de la nota del tiempo fuerte. Con un ajuste del 50%, la colocación rítmica de la nota del tiempo débil se sitúa exactamente en el punto medio entre las dos notas del tiempo fuerte que la rodean. Con un ajuste del 0%, la colocación rítmica de la nota del tiempo débil es la misma que la de la nota del tiempo fuerte anterior. Con un ajuste del 100%, la colocación rítmica de la nota del tiempo débil es la misma que la de la nota del tiempo fuerte siguiente.



Target track

Especifica la(s) pista(s) de Frases o Patrón a cuantificar.

TRACK: La(s) pista(s) de Frases especificada(s).

El símbolo "o" en la pantalla gráfica indica las pistas a cuantificar y "_", las pistas que no se cuantifican.

PTN001-100: El Patrón especificado.

Measure (From), for (to) (Área de Edición)

Especifica el área de compases a cuantificar.

Channel (canal MIDI)

Especifica el (los) canal(s) MIDI que transmite las notas a cuantificar. Si desea cuantificar todas las notas, ajuste este parámetro en ALL. Si desea cuantificar las notas procedentes de un sólo canal MIDI, seleccione dicho canal.

Note Range

Especifica la gama de los números de nota a cuantificar.

<Procedimiento>

❶ En la pantalla Play (SEQ(Song)), pulse [F2] (Quantiz).

❷ Pulse [F1] (Grid) para llamar a la pantalla Shuffle Quantize (SEQ / TrkEdit).

❸ Desplace el cursor a "Resolution" y ajuste el intervalo de la colocación rítmica de la Cuantificación.

❹ Desplace el cursor a "Rate" y especifique la distancia entre la colocación rítmica del tiempo fuerte y el tiempo débil especificado por el parámetro Resolución.

❺ Desplace el cursor a la pista destino y seleccione la(s) pista(s) o Patrón a cuantificar.

Para seleccionar una pista de Frases, pulse TRACK / PART [1]-[16] correspondiente para que se ilumine su indicador.

Para seleccionar un Patrón, pulse [PATTERN] y especifique el número del Patrón.

❻ Si desea asignar el área de la cuantificación por compases, desplace el cursor a "Measure" y especifique el número del compás donde se empieza a cuantificar. Ahora desplace el cursor a "for" y especifique el número de compases donde se aplica la cuantificación.

Al utilizar los Puntos de Localización, pulse [LOCATE] y desplace el cursor a "From" para seleccionar el Número de Localización donde desee iniciar la cuantificación. Después desplace el cursor a "to" y seleccione el Número de Localización donde desee que termine la cuantificación.

❼ Desplace el cursor a "Channel" y seleccione el canal MIDI de las notas a cuantificar.

❽ Desplace el cursor a "Note range" y ajuste la gama de notas a cuantificar.

También puede ajustar este parámetro pulsando las teclas del teclado del XP-80.

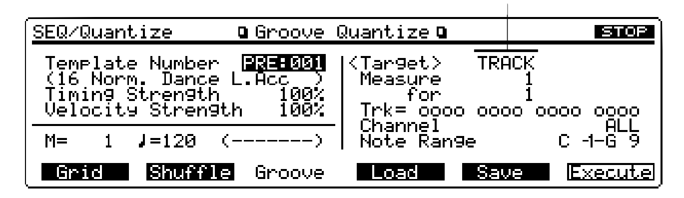
❾ Pulse [F6] (Execute) para iniciar la operación.

La Cuantificación Groove

El XP-80 proporciona 71 plantillas de cuantificación. Dichas plantillas contienen diversos ajustes de la cuantificación para aplicar los "aires" de muchos estilos musicales. Seleccione la plantilla deseada para la cuantificación.

También puede crear sus propias plantillas y guardar hasta 16 en la memoria interna del XP-80. Esto le permite incorporar el "aire" de sus canciones favoritas en seguida.

❋ Si la colocación rítmica de las notas que Ud. ha ejecutado no es precisa, es posible que la cuantificación Groove no funcione con eficacia y, por lo tanto, no logrará el resultado deseado. En este caso, primero aplique la Cuantificación Grid para rectificar la colocación rítmica.



Template (Número de Plantilla)

Especifica la plantilla deseada. PRE:001-071 representa las 71 plantillas proporcionadas por el XP-80, y USR:001-16, las plantillas groove del usuario (una vez creadas). Se muestra el nombre de la plantilla seleccionada entre paréntesis ( ).

❋ Al encender la unidad o antes de cargar una plantilla del usuario, USR:001-16 son Plantillas Iniciales (ajustes de fábrica por defecto). Si selecciona cualquiera de las Plantillas Iniciales USR:001-16 y les aplica la Cuantificación Groove, no habrá ningún cambio.

Aquí presentamos una lista de las plantillas groove.

PRE:001: Dance (dinámica reducida)

PRE:002: Dance (dinámica pronunciada)

PRE:003: Dance (swing ligero)

PRE:004: Dance (swing pronunciado)

PRE:005: Dance (pulso atrasado, dinámica reducida)

PRE:006: Dance (pulso atrasado, dinámica pronunciada)

PRE:007: Dance (pulso atrasado, swing ligero)

PRE:008: Dance (pulso atrasado,swing pronunciado)

PRE:009: Dance (pulso adelantado,dinámica reducida)

PRE:010: Dance (pulso adelantado, dinámica pronunciada)

PRE:011: Dance (pulso adelantado, swing ligero)

PRE:012: Dance (pulso adelantado,swing pronunciado)

PRE:013: Fusión (dinámica reducida)

PRE:014: Fusión (dinámica pronunciada)

PRE:015: Fusión (swing ligero)

PRE:016: Fusion (swing pronunciado)

PRE:017: Fusion (pulso atrasado, dinámica reducida)

PRE:018: Fusion (pulso atrasado, dinámica pronunciada)

PRE:019: Fusion (pulso atrasado, swing ligero)

PRE:020: Fusion (pulso atrasado,swing pronunciado)

PRE:021: Fusion (pulso adelantado,dinámica reducida)

PRE:022: Fusion (pulso adelantado, dinámica pronunciada)

PRE:023: Fusion (pulso adelantado, swing ligero)

PRE:024: Fusion (pulso adelantado,swing pronunciado)

PRE:025: Reggae (dinámica reducida)

PRE:026: Reggae (dinámica pronunciada)

PRE:027: Reggae (swing ligero)

PRE:028: Reggae (swing pronunciado)

PRE:029: Reggae (pulso atrasado, dinámica reducida)

PRE:030: Reggae (pulso atrasado, dinámica pronunciada)

PRE:031: Reggae (pulso atrasado, swing ligero)

PRE:032: Reggae (pulso atrasado,swing pronunciado)

PRE:033: Reggae (pulso adelantado,dinámica reducida)

PRE:034: Reggae (pulso adelantado, dinámica pronunciada)

PRE:035: Reggae (pulso adelantado, swing ligero)

PRE:036: Reggae (pulso adelantado,swing pronunciado)

PRE:037: Pops (dinámica reducida)

PRE:038: Pops (dinámica pronunciada)

PRE:039: Pops (swing ligero)

PRE:040: Pops (swing pronunciado)

PRE:041: Pops (pulso atrasado, dinámica reducida)

PRE:042: Pops (pulso atrasado, dinámica pronunciada)

PRE:043: Pops (pulso atrasado, swing ligero)

PRE:044: Pops (pulso atrasado,swing pronunciado)

PRE:045: Pops (pulso adelantado,dinámica reducida)

PRE:046: Pops (pulso adelantado, dinámica pronunciada)

PRE:047: Pops (pulso adelantado, swing ligero)

PRE:048: Pops (pulso adelantado,swing pronunciado)

PRE:049: Rhumba (dinámica reducida)

PRE:050: Rhumba (dinámica pronunciada)

PRE:051: Rhumba (swing ligero)

PRE:052: Rhumba (swing pronunciado)

PRE:053: Rhumba (pulso atrasado, dinámica reducida)

PRE:054: Rhumba (pulso atrasado, dinámica pronunciada)

PRE:055: Rhumba (pulso atrasado, swing ligero)

PRE:056: Rhumba (pulso atrasado,swing pronunciado)

PRE:057: Rhumba (pulso adelantado,dinámica reducida)

PRE:058: Rhumba (pulso adelantado, dinámica pronunciada)

PRE:059: Rhumba (pulso adelantado, swing ligero)

PRE:060: Rhumba (pulso adelantado,swing pronunciado)

PRE:061: Samba (para Pandeiro, etc..)

PRE:062: Samba (para Surdo, Timbales)

PRE:063: Axe (para caixa)

PRE:064: Axe (para surdo)

PRE:065: Salsa (para cascala)

PRE:066: Salsa (para Conga)

PRE:067: Tresillos

PRE:068: Quintillos

PRE:069: Sextillos

PRE:070: Septillos dentro de dos tiempos

PRE:71: Tresillos atrasados

❋ Las plantillas groove disponen del tipo de compás 4/4. Si los utiliza con otro tipo de compás, es posible que no proporcionen el efecto deseado.

❋ La clasificaciones de las plantillas groove sirven sólo como punto de referencia; experimente aplicando diferentes plantillas a diferentes estilos musicales hasta que encuentre una que se acople con su música.

Timing Strength (Potencia de la colocación rítmica)

Especifica cuánto se desplaza la nota hacia el intervalo de la colocación rítmica contenido en la plantilla seleccionada. Con un ajuste de un 100%, la nota tendrá una colocación rítmica exacta a la de la plantilla. Con un ajuste de un 0%, la nota no se desplaza.

Velocity Strength (Potencia de la velocidad)

Este parámetro especifica cuanto se desplaza la nota hacia la velocidad contenida en la plantilla seleccionada. Con un ajuste de un 100%, la nota tendrá una velocidad exacta a la de la plantilla. Con un ajuste de un 50%, tendrá un valor equidistante al valor de la plantilla y el original. Con un ajuste de un 0% no proporciona ningún efecto.

Target track

Especifica la(s) pista(s) de Frases o Patrón a cuantificar.

TRACK: La(s) pista(s) de Frases especificada(s).

El símbolo "o" en la pantalla gráfica, indica las pistas a cuantificar, y "_", las pistas que no se cuantifican.

PTN001-100: El Patrón especificado.

Measure (From), for (to) (Área de Edición)

Especifica el área de compases a cuantificar.

Channel (canal MIDI)

Especifica el (los) canal(s) MIDI que transmite las notas a cuantificar. Si desea cuantificar todas las notas, ajuste este parámetro en ALL. Si desea cuantificar las notas procedentes de un sólo canal MIDI, seleccione dicho canal.

Note Range

Especifica la gama de los números de nota a cuantificar.

<Procedimiento>

❶ En la pantalla Play (SEQ(Song)), pulse [F2] (Quantiz).
❷ Pulse [F3] (Groove) para llamar a la pantalla Groove Quantize (SEQ/TrkEdit).
❸ Desplace el cursor a "Template" y seleccione la plantilla deseada.
❹ Desplace el cursor a "Timing Strength" y especifique el porcentaje con el que desee que la nota se acerque al intervalo de la colocación rítmica de la plantilla.
❺ Desplace el cursor a "Velocity Strength" y ajuste el grado de la cuantificación.
❻ Desplace el cursor a la pista destino y seleccione la(s) pista(s) o Patrón a cuantificar.

Para seleccionar una pista de Frases, pulse TRACK/PART [1]-[16] correspondiente para que se ilumine su indicador.

Para seleccionar un Patrón, pulse [PATTERN] y especifique el número del Patrón.

❼ Si desea asignar el área de la cuantificación por compases, desplace el cursor a "Measure" y especifique el número del compás donde se empieza a cuantificar. Ahora desplace el cursor a "for" y especifique el número de compases donde se aplica la cuantificación.

Al utilizar los Puntos de Localización, pulse [LOCATE] y desplace el cursor a "From" para seleccionar el Número de Localización donde desee iniciar la cuantificación. Después desplace el cursor a "to" y seleccione el Número de Localización donde desee que termine la cuantificación.

❽ Desplace el cursor a "Channel" y seleccione el canal MIDI de las notas a cuantificar.
❾ Desplace el cursor a "Note range" y ajuste la gama de notas a cuantificar.

También puede ajustar este parámetro pulsando las teclas del teclado del XP-80.

❿ Pulse [F6] (Execute) para iniciar la operación.

....

<Consejos para utilizar las plantillas groove>

Las plantillas groove fueron diseñadas prestando mucha atención a los detalles para que Ud. pueda lograr una ejecución perfecta utilizando la función Cuantificación Groove. Aquí presentamos algunos consejos para utilizar las plantillas groove.

Utilizar la Cuantificación Groove con instrumentos de percusión y bajo

Las partes de percusión y bajo son los componentes más importantes para determinar el "aire" del ritmo de la música. Teniendo esto en cuenta, las plantillas groove del XP-80 fueron creados para acoplarse a estos instrumentos. Si aplica la Cuantificación Groove a otros instrumentos, debe utilizar menos cuantificación que con los instrumentos de percusión.

Ajustar correctamente el compás donde se inicia la cuantificación

Las plantillas contiene cuatro compases. Como cada momento de la música dispone de más o menos velocidad, cada compás también dispone de su propia velocidad. Por esto las plantillas groove del XP-80 disponen dichas variaciones de la dinámica en los cuatro compases. Por ejemplo, si Ud. utiliza la Cuantificación Groove en el primer compás de una canción que contiene datos de configuración en el primer compás y datos de performance en los compases siguientes, la canción no se sincroniza con la plantilla. Para evitar este problema, debe iniciar la cuantificación en el segundo compás. Para lograr el resultado perfecto, tenga en cuenta la forma y melodía de su canción cuando seleccione el compás donde se inicia la Cuantificación Groove.

Ajustar el Tempo

Las plantillas groove han sido creadas con un tempo de aproximadamente negra = 120 -140. Al aplicar la Cuantificación Groove a una canción que dispone de un tempo más rápido que el de referencia, un ajuste de un 100% de parámetro Timing Strength sería el más adecuado. Si el tempo de la canción es más lento, ajuste el parámetro Timing Strength a menos de 100%.

Añadir un "aire" de swing efectivo

Para lograr un "aire" de swing efectivo, la llave es el tempo. Por ejemplo, al trabajar con ritmos de jazz, será más efectivo añadir más swing a las canciones que disponen de un tempo lento. Añadir menos swing a las canciones que disponen de tempos rápidos aumenta la sensación de "rapidez". Con los ritmos de tipo dance, al aplicar más swing a las canciones rápidas, logrará un "aire" de "shuffle".

Haga pruebas hasta encontrar el swing que más le guste.

Utilice la Lista de Plantillas Pre-ajustadas para la selección rápida

Aunque las plantillas groove pre-ajustadas estén organizadas por estilos musicales, es relativamente difícil seleccionar, entre las 71 plantillas disponibles, la más acertada.

La Lista de Plantillas Preset le ayudará a seleccionar rápidamente la plantilla deseada.

Dance de 16 tiempos

	Acento Ligero Fuerte	Acento Swing Ligero	Swing Duro	
Normal	001:16 Norm. Dance L.Acc	002:16 Norm. Dance H.Acc	003:16 Norm. Dance L.Swg	004:16 Norm. Dance H.Swg
Heavy	005:16 Heavy Dance L.Acc	006:16 Heavy Dance H.Acc	007:16 Heavy Dance L.Swg	008:16 Heavy Dance H.Swg
Pushed	009:16 Pushed Dance L.Acc	010:16 Pushed Dance H.Acc	011:16 Pushed Dance L.Swg	012:16 Pushed Dance H.Swg

Fusión de 16 tiempos

	Acento Ligero Fuerte	Acento Swing Ligero	Swing Duro	
Normal	013:16 Norm. Fusion L.Acc	014:16 Norm. Fusion H.Acc	015:16 Norm. Fusion L.Swg	016:16 Norm. Fusion H.Swg
Heavy	017:16 Heavy Fusion L.Acc	018:16 Heavy Fusion H.Acc	019:16 Heavy Fusion L.Swg	020:16 Heavy Fusion H.Swg
Pushed	021:16 Pushed Fusion L.Acc	022:16 Pushed Fusion H.Acc	023:16 Pushed Fusion L.Swg	024:16 Pushed Fusion H.Swg

Reggae de 16 tiempos

	Acento Ligero Fuerte	Acento Swing Ligero	Swing Duro	
Normal	025:16 Norm. Reggae L.Acc	026:16 Norm. Reggae H.Acc	027:16 Norm. Reggae L.Swg	028:16 Norm. Reggae H.Swg
Heavy	029:16 Heavy Reggae L.Acc	030:16 Heavy Reggae H.Acc	031:16 Heavy Reggae L.Swg	032:16 Heavy Reggae H.Swg
Pushed	033:16 Pushed Reggae L.Acc	034:16 Pushed Reggae H.Acc	035:16 Pushed Reggae L.Swg	036:16 Pushed Reggae H.Swg

Pops de 8 tiempos

	Accento Ligero Fuerte	Acento Swing Ligero	Swing Duro	
Normal	037: 8 Norm. Pops L.Acc	038: 8 Norm. Pops H.Acc	039: 8 Norm. Pops L.Swg	040: 8 Norm. Pops H.Swg
Heavy	041: 8 Heavy Pops L.Acc	042: 8 Heavy Pops H.Acc	043: 8 Heavy Pops L.Swg	044: 8 Heavy Pops H.Swg
Pushed	045: 8 Pushed Pops L.Acc	046: 8 Pushed Pops H.Acc	047: 8 Pushed Pops L.Swg	048: 8 Pushed Pops H.Swg

Rhumba de 8 tiempos

	Accento Ligero Fuerte	Acento Swing Ligero	Swing Duro	
Normal	049: 8 Norm. Rhumba L.Acc	050: 8 Norm. Rhumba H.Acc	051: 8 Norm. Rhumba L.Swg	052: 8 Norm. Rhumba H.Swg
Heavy	053: 8 Heavy Rhumba L.Acc	054: 8 Heavy Rhumba H.Acc	055: 8 Heavy Rhumba L.Swg	056: 8 Heavy Rhumba H.Swg
Pushed	057: 8 Pushed Rhumba L.Acc	058: 8 Pushed Rhumba H.Acc	059: 8 Pushed Rhumba L.Swg	060: 8 Pushed Rhumba H.Swg

Samba	Axe	Salsa	Tuplets
061 Samba (Pandero etc)	063 Axe (Caixa)	065 Salsa (Cascala)	067 Triplets
062 Samba 2 (Surdo/Timba)	064 Axe 2 (Surdo)	066 Salsa 2 (Conga)	068 Quintuplets
			069 Sextuplets
			070 3 Against 2 QuaterNo
			071 Lagging Triplets

<Procedimiento>

❶ Seleccione el estilo musical.

Los estilos Dance, Fusión y Reggae son de 16 tiempos. Pops y Rhumba son de 8 tiempos. Además dispone de los estilos Samba, Axe, Salsa y Tuplets.

❷ Seleccione el "aire" deseado en el eje vertical.

Si desea un ritmo "compacto", seleccione Normal. Para ritmos con los tiempos adelantados, seleccione Pushed, y para ritmos atrasados, Heavy.

❸ Seleccione la variación deseada en el eje horizontal.

Si desea menos variación en las dinámicas, seleccione Acento Ligero. Para disponer de más dinámicas, seleccione Acento Pronunciado. Para menos swing, Swing Ligero y más swing, Swing Pronunciado.

❹ La plantilla localizada en el cruce de los ejes horizontal y vertical es la más adecuada. Especifique la plantilla utilizando las teclas numéricas.

Por ejemplo, si desea hacer sonar fusión con un pulso atrasado y swing ligero, debe seleccionar "16 Heavy Fusion L. Swg."."16 Heavy Fusion H. Swg" sería más efectivo para ejecuciones más jazzísticas y "8 Norm. Pops L.Acc" sería adecuado para música pop estilo años 70.

❋ Los estilos Samba, Axe, Salsa y Tuplets no disponen de opciones para el "aire" ni variaciones.

Crear una plantilla groove del usuario

Para reproducir el "aire" del ritmo de su canción preferida, puede crear una plantilla groove del usuario que contiene dicho "aire" y después aplicarla a la canción.

❋ Debe crear las plantillas del usuario principalmente para la percusión y bajo. Si lo desea también puede crear plantillas para otros instrumentos.

<Procedimiento>

❶ Cargue en la memoria interna la canción que desee utilizar como plantilla groove del usuario.
❷ Seleccione los cuatro compases que desee utilizar como plantilla groove del usuario y suprima la parte restante de la canción.

Las plantillas groove del usuario están basadas en notas. Por lo tanto, si los compases seleccionados sólo contienen datos de configuración u otros datos diferentes a datos de nota, la plantilla quedará en blanco.

Si selecciona el principio de la canción, probablemente contenga una introducción y, por lo tanto, es posible que no obtenga el resultado deseado. Una vez encuentre la sección deseada de la canción, seleccione cuatro compases, teniendo en cuenta la velocidad de cada compás

❸ Introduzca el diskette en el disk drive.
❹ Pulse el botón [DISK] para llamar a la pantalla Disk Menu.
❺ Pulse la tecla numérica [2] y después [ENTER] para llamar a la pantalla Save (Disk / Save).
❻ Desplace el cursor a "File Type" y seleccione "SMF-0".

❋ Puede utilizar sólo el formato 0 del Archivo MIDI Estándar con las plantillas groove del usuario.

❼ Desplace el cursor a "File Name" y asígnele un nombre.
❽ Utilice [INC] / [DEC], las teclas numéricas o el dial VALUE para entrar los caracteres del nombre del archivo.

Para dar nombre al archivo contenido en la ventana Name, pulse [F1] (Name).

Para ver la Lista de Archivos MIDI Estándar del diskette, pulse [F5] (List). Para seleccionar un archivo de la lista, desplace el cursor al archivo deseado y pulse [F6] (Select) o [ENTER].

❾ Vuelva a repetir los pasos 7 y 8 para asignar el nombre al archivo de plantillas.

❋ El nombre del archivo que asigne aquí se guarda en el diskette. Debe asignar el nombre que se muestra debajo del número de la plantilla en la pantalla Song name (SEQ / Setup). Puede entrar hasta 15 caracteres alfanuméricos. Es útil incluir información relacionada con el estilo musical o los instrumentos utilizados contenidos en la plantilla.

❿ Pulse [F6] (Execute) para crear la plantilla groove del usuario.

Se muestra la extensión del nombre del archivo "MIDI".

Ya ha creado una plantilla groove del usuario.

❋ Si intenta guardar un archivo el mismo nombre de otro ya existente, la ventana muestra la pregunta "File Name duplicate. Overwrite?" Para escribir el nuevo archivo encima del antiguo, pulse [F5] (OK). Para cancelar la operación, pulse [F6] (Cancel).

❋ Si intenta guardar datos en un diskette que no ha sido formateado en el XP-80, la ventana muestra la pregunta "Unformatted disk. Format?" Para formatear el diskette, pulse [F5] (OK). Para cancelar la operación, pulse [F6] (Cancel).

⓫ Pulse [Disk] para volver a la pantalla original.

<Editar una plantilla pre-ajustada>

Para editar una de las plantillas pre-ajustadas PRE:001-PRE:071 tal como desee, siga el siguiente procedimiento:

Para editar la plantillas de 16 tiempos (Axe, Salsa o las demás indicadas como plantilla de 16 tiempos), ajuste el parámetro Step Time de la grabación por pasos en ♪ y el parámetro Velocidad a cualquier valor que no sea "0". Ahora grabe por pasos las notas apropiadas de cuatro compases. Similarmente, al editar una plantilla de 8 tiempos (los indicados como plantilla de 8 tiempos), ajuste el parámetro Step Time en "corchea".

Ahora aplique la Cuantificación Groove a los datos entrados utilizando la plantilla seleccionada. Ajuste los parámetros Timing Strength y Velocity Strength en "100%".

Edite los datos utilizando las funciones Edición de Pista o Edición Microscópica y guárdelos en formato 0 de Archivo MIDI Estándar.

Cargar una plantilla groove del usuario

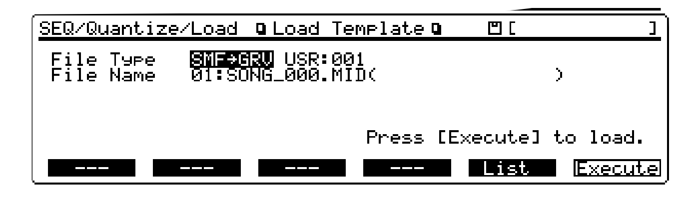
Antes de utilizarlos, deberá cargar las plantillas del usuario en USR:001-016.

❋ Después de guardar una plantilla groove del usuario en USR:001-016, si apaga la unidad, las plantillas recuperan los ajustes de fábrica (Plantilla Inicial). Para conservar los ajustes del USR:001-016 que ha cargado, guárdelos en un diskette en forma de archivo de plantilla groove del usuario (pág. 143).

❋ Si carga una canción de Archivo MIDI Estándar de formato 0 en cualquiera de las plantillas USR:001-016, los cuatro primeros compases de la canción se convierten en plantilla. No obstante, a menudo los primeros cuatro compases contienen datos de configuración o introducciones y, por lo tanto, es posible que no sirva como plantilla. Cree una plantilla groove del usuario, mirando la sección "Crear una plantilla groove del usuario".

<Procedimiento>

❶ Introduzca el diskette en la unidad de disco.
❷ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Groove Quantize (SEQ / Quantize).
❸ Pulse [F4] (Load) para llamar a la pantalla Load Groove Template (SEQ / Load).



❹ Desplace el cursor a "File Type" y seleccione "SMF->GRV".

Al seleccionar SMF->GRV, el archivo MIDI Estándar formato 0 se convertirá en plantilla groove del usuario.

❺ Pulse [▶] para desplazar el cursor a "USER" y seleccione el destino de la plantilla groove del usuario procedente del USR:001-016.
❻ Desplace el cursor a "File Name" y seleccione una plantilla groove del usuario.

Para ver la lista de Archivos MIDI Estándar contenida en el diskette, pulse [F5] (List). Para seleccionar una plantilla groove del usuario de la lista, desplace el cursor al archivo deseado y pulse [F6] (Select) o [ENTER].

❋ La Lista de Archivos MIDI Estándar muestra archivos de formato 0 y formato 1. Si intenta cargar un Archivo MIDI Estándar de formato 1 y convertirlo en Plantilla groove del Usuario, la pantalla muestra "Cannot Read the Song / File".

❼ Pulse [F6] (Execute) para cargar la plantilla groove del usuario.

Ahora ya ha sido cargada la plantilla de usuario.

❽ Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Groove Quantize (SEQ / Quantize).

Aplique la Cuantificación Groove de la manera habitual.

Guardar 16 plantillas groove del usuario juntos en un diskette

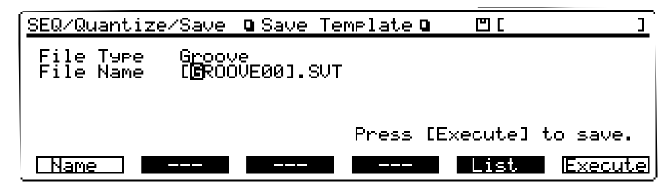
El XP-80 permite guardar 16 plantillas groove del usuario juntos en un diskette y cargarlas en un sólo archivo.

Si Ud. carga un archivo de plantilla groove del usuario en el XP-80, las nuevas plantillas contenidas en el archivo reemplazan las existentes en USER:001-016. Recomendamos organizar las plantillas groove del usuario por estilos musicales.

<Procedimiento>

❶ Introduzca el diskette en el disk drive.
❷ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Groove Quantize (SEQ / Quantize).
❸ Pulse el botón [F5] (Save) para llamar a la pantalla Save (Disk / Save).

Etiqueta de Volumen



El parámetro File Type está ajustado en Groove. Esto significa que las plantillas groove del usuario USER:001-USER:016 se guardan en el diskette en forma de archivos de plantillas groove del usuario.

❹ Pulse [◀] o [▶] para desplazar el cursor a la posición donde desee entrar el carácter.
❺ Utilice [INC] / [DEC], las teclas numéricas o el dial VALUE para entrar los caracteres del nombre del archivo.

Para dar nombre al archivo contenido en la ventana Name, pulse [F1] (Name).

Para ver la Lista de Archivos MIDI Estándar del diskette, pulse [F5] (List). Para seleccionar un archivo de la lista, desplace el cursor al archivo deseado y pulse [F6] (Select) o [ENTER].

❻ Vuelva a repetir los pasos 4 y 5 para asignar el nombre al archivo de plantillas.
❼ Pulse [F6] (Execute) para guardar la plantilla groove del usuario.

Se muestra la extensión del nombre del archivo "SVT".

❋ Si intenta guardar un archivo con el mismo nombre de otro ya existente, la ventana muestra la pregunta "File Name duplicate. Overwrite?" Para escribir el nuevo archivo encima del antiguo, pulse [F5] (OK).

Para cancelar la operación, pulse [F6] (Cancel).

❋ Si intenta guardar datos en un diskette que no ha sido formateado en el XP-80, la ventana muestra la pregunta "Unformatted disk. Format?" Para formatear el diskette, pulse [F5] (OK). Para cancelar la operación, pulse [F6] (Cancel).

❽ Pulse [Disk] para volver a la pantalla Groove Quantize (SEQ / Quantize).

Cargar el archivo de plantillas groove del usuario

Si carga un archivo de plantillas groove del usuario en el XP-80, las nuevas plantillas reemplazar a las plantillas USER:001-USER:016.

<Procedimiento>

❶ Introduzca el diskette en la unidad de disco.
❷ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Groove Quantize (SEQ / Quantize).
❸ Pulse [F4] (Load) para llamar a la pantalla Load Groove Template (SEQ / Load).
❹ Desplace el cursor a "File Type" y seleccione "GROOVE".
❺ Desplace el cursor a "File Name" y seleccione el archivo de la plantilla groove del usuario.

Para ver la lista de Archivos MIDI Estándar contenido en el diskette, pulse [F5] (List). Para seleccionar una plantilla groove del usuario de la lista, desplace el cursor al archivo deseado y pulse [F6] (Select) o [ENTER].

Para ver la lista de Archivos MIDI Estándar, pulse [F2] (SMF).

❻ Pulse [F6] (Execute) para cargar la plantilla groove del usuario.

Una vez cargado el archivo de plantillas de usuario, la pantalla Groove Quantize (SEQ / Quantize) se mostrará automáticamente.

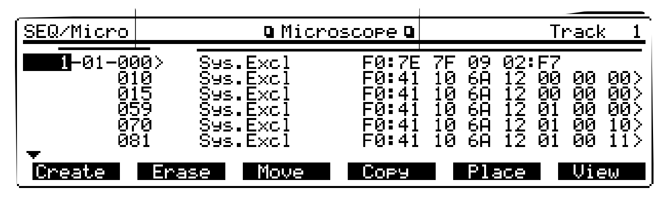
Editar individualmente los datos de performance (Edición Microscópica)

La función Edición Microscópica permite modificar individualmente los mensajes MIDI, datos de tempo y otros datos de performance de reducido tamaño grabados en la canción.

Ver la pantalla Microscope

En la pantalla Microscope (SEQ / Micro), Ud. puede confirmar individualmente los datos de performance grabados. Para efectuar la Edición Microscópica, utilice esta pantalla.

Posición en la Canción (compás-tiempo-reloj) **Datos de Secuenciador Pista de Frase/Patrón**



Cada línea muestra la Posición de la Canción (compás-tiempo-reloj) donde se graban los datos y el tipo de datos. Para aprovechar el espacio en la pantalla, normalmente no se muestran las posiciones de la Canción que no contengan datos de performance. Si se muestra el símbolo "***" a la izquierda de los datos, significa que existen otros datos en la misma posición en la canción.

✳ Para obtener más detalles acerca de los tipos de datos de performance, vea "Los datos de performance que las Pistas de Frases / Patrones manejan", "Los datos que la pista Tempo maneja" y "Los datos que la pista Beat maneja".

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (SEQ(Song)).
❷ Desplace el cursor al número de la canción y seleccione la canción para la cual se muestra la pantalla Microscope (SEQ / Micro).
❸ Pulse [F4] (Micro) para llamar a la pantalla Microscope (SEQ / Micro).
✳ Si en el paso 2 ha seleccionado una canción guardada en el diskette, la ventana mostrará la pregunta "This is not Internal Song. Load Anyway?". Si desea borrar la canción de la memoria interna y cargar la nueva canción, pulse [F5] (OK). Si no, pulse [F6] (Cancel).
❹ Seleccione la pista o Patrón que desee ver.

Si desea seleccionar una pista de Frases, pulse TRACK / PART [1]-[16].

Si desea seleccionar un Patrón, pulse [PATTERN] para abrir la ventana Pattern Select y especifique el número del Patrón.

Para seleccionar una pista Tempo o Beat, pulse [TEMPO / BEAT]. Cada vez que pulse [TEMPO / BEAT], se desplazará cíclicamente a pista Tempo, pista Beat, pista de Frase, etc..

❺ Pulse [▲] o [▼] para desplazar ">" hacia arriba o hacia abajo para ver sucesivamente los datos de performance grabados.

Si desplaza el cursor a "Clock", también puede desplazarse por los datos pulsando [INC] / [DEC] o girando el dial VALUE.

Si desea desplazar ">" por pasos de un compás, desplace el cursor al compás deseado y pulse [INC] / [DEC] o gire el dial VALUE. También puede desplazarse por pasos de un compás pulsando [BWD] / [FWD].

Si desea desplazar ">" por pasos de un tiempo, desplace el cursor al tiempo deseado y pulse [INC] / [DEC] o gire el dial VALUE.

❻ Para volver a la pantalla Play (SEQ(Song)), pulse [EXIT]. Al pulsar [EXIT] estando activada la pantalla Microscope (SEQ / Micro) de un Patrón, volverá a la pantalla Play (SEQ(Pattern)). En este caso, pulse [EXIT] otra vez para volver a la pantalla Play (SEQ(Song)).

<Transmitir mensajes MIDI (Test Out)>

La función Test Out transmite mediante el conector MIDI OUT los datos para los cuales se muestra ">". Esto es útil para comprobar los acordes.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Microscope (SEQ / Micro).
❷ Desplace ">" a los datos donde desee aplicar la función Test Out.
❸ Pulse [ENTER].

Los datos salen del conector MIDI OUT. Con los mensajes de Nota, las notas seguirán sonando hasta que Ud. suelte el botón [ENTER]. Al soltar [ENTER], se transmitirá el mensaje de Nota desactivada.

Los datos de Performance de las pistas de Frases/Patrones

Una pista de Frases o Patrón contiene los siguientes nueve tipos de datos de performance. Cada uno dispone de diversos parámetros.

✳ La pantalla muestra los nombres de los Parámetros (OnV, OfV, etc..) de los datos indicados por ">". La pantalla no muestra los nombres de los parámetros de los demás datos sino, sólo los valores.

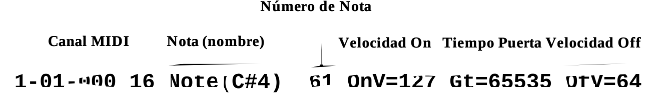
Nota

Este mensaje MIDI se grabará cada vez que pulse o suelte una tecla. El nombre de la nota se muestra entre paréntesis ( ).

OnV (On Velocity): La fuerza empleada al pulsar la tecla.

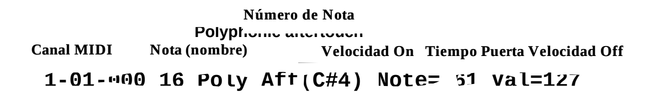
Gt (Gate Time): El intervalo de tiempo entre el momento en que pulsa la tecla y el momento que la suelta (duración de la nota).

OfV (Off Velocity): La fuerza empleada al soltar la tecla.



Poly Aft (Aftertouch Polifónico)

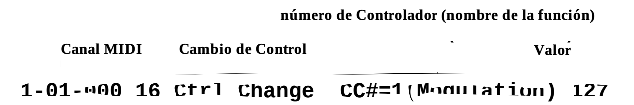
Este mensaje MIDI aplica aftertouch a cada nota. El nombre de la nota se muestra entre paréntesis ( ).



Ctrl Change (Cambio de Control)

Este mensaje MIDI aplica modulación, expresión u otros efectos correspondientes a cada número de Controlador.

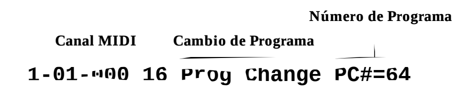
✻ Para ver las funciones correspondientes a cada número de Controlador, vea "MIDI Ampliado" (pág. 214).



CC# (número de Controlador): El nombre de la función correspondiente a cada número de Controlador se muestra entre paréntesis ( ).

Prog Change (Cambio Programa)

Este mensaje MIDI cambia el sonido de instrumento.
CC# (Controller number):



Channel Aft (Aftertouch de Canal)

Este mensaje MIDI aplica aftertouch al sonido.

Canal MIDI　Aftertouch de canal　Valor

`1-01-000 16 Channel Aft   Val=64`

Pitch Bend (Desplazamiento de la Afinación)

Este mensaje MIDI modifica la afinación.

Canal MIDI　Desplazamiento de la Afinación　Valor

`1-01-000 16 Pitch Bend  Val=+8191`

Tune (Tune request)

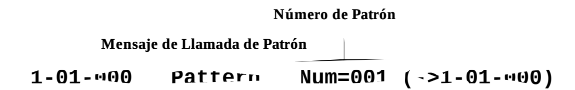
Este mensaje MIDI afina el sintetizador analógico.

Solicitar Afinación

`1-01-000   Tune`

Pattern (Mensaje Llamada de Patrón)

Este mensaje inicia la reproducción del Patrón. La posición en la canción localizada al final del Patrón se muestra entre paréntesis ( ).



Sys Excl (Mensaje de Sistema Exclusive)

Este mensaje se utiliza con todos los aparatos MIDI conectados al sistema. Si el mensaje de Sistema Exclusive es demasiado largo para que se muestre en una sola línea, ">" se muestra en la parte derecha de la pantalla.

Mensaje de Sistema Exclusive　Datos

`1-01-000   Sys.Excl  F0:41 10 6A 12 00 00 00>`

System Exclusive message: F0:...(número hexidecimal)...:F7

Los datos que la pista Tempo maneja

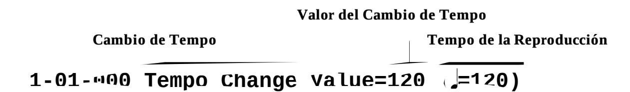
La pista Tempo contiene los datos de cambio de tempo de la canción.

Tempo Change (Cambio de Tempo)

Determina el tempo de la canción. Se reproduce la canción utilizando este valor.

El valor mostrado (♩ =) es el tempo con el que se reproduce actualmente la canción (tempo de la reproducción). Puede modificarlo sólo en la pantalla Play (SEQ).

Si el valor del parámetro Tempo Value es diferente al tempo de la reproducción, significa que el tempo de la reproducción ha sido modificado de forma provisional. Como todavía no se ha vuelto a escribir el valor del Tempo Change, si selecciona otra canción o apaga la unidad, este ajuste provisional se pierde. Si la vez siguiente desea utilizar el mismo tempo para reproducir la canción, guarde la canción otra vez en el diskette. Con esto volverá a escribir el valor del Tempo Change de forma que se corresponda con el tempo de la reproducción



Value: Cambio de Tempo

Los datos que la pista Beat maneja

La pista Beat contiene datos de cambio de tiempo y la armadura que determina si e muestran las teclas negras como sostenidos (#) o bemoles (b).

Beat Change

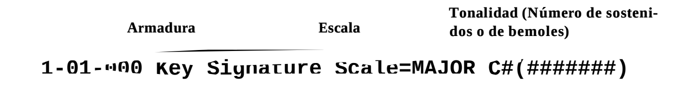
Determina el tipo de compás.

Cambio de pulso　Tipo de Pulso

`1-01-000 Beat Change Beat=4/4`

Key Signature (Armadura)

Cambia la manera cómo se muestran las teclas negras y no afecta al método de grabación de la canción.



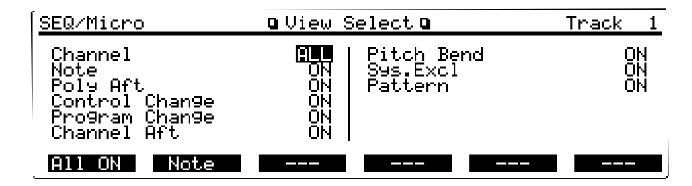
Ver sólo los datos de performance especificados

Las pistas de Frases y Patrones contienen muchos datos de performance y, por lo tanto, son difíciles de ver en la pantalla. Para solucionar este problema, puede seleccionar los tipos de datos que se muestran en la pantalla. Al efectuar este ajuste para que la pantalla muestre sólo los tipos de datos deseados, podrá encontrar con más facilidad el mensaje MIDI deseado.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Microscope (SEQ / Micro).

❷ Pulse [F6] (View) para llamar a la pantalla View Select (SEQ / Micro).



❸ Desplace el cursor a "Channel" y seleccione el canal MIDI cuyos datos desee ver.

Para ver los datos de performance contenidos en todos los canales MIDI, ajuste este parámetro en ALL. Para ver los datos de un sólo canal MIDI, especifique dicho canal utilizando los números 1-16.

❹ Desplace el cursor a cada tipo de datos y ajústelo en ON (para ver aquellos datos) o OFF (si no desea verlos). Para ver todos los datos de performance, pulse [F1] (All On).

Para ver sólo los mensajes de Nota, pulse [F2] (Note).

⁎ Si desea ver sólo un tipo específico de datos, desplace el cursor a dicho tipo y pulse [F3].

❺ Una vez efectuados los ajustes, pulse [EXIT] para volver a la pantalla Microscope (SEQ / Micro).

Modificar los datos de performance grabados en una pista de Frases/Patrón

Ud. puede modificar los parámetros de los datos de performance grabados en una pista de Frases o Patrón. No obstante, no puede cambiar de tipo de mensaje, como, por ejemplo, convertir un mensaje de cambio de Control en un mensaje de Desplazamiento de la Afinación.

⁎ Para obtener más información acerca de los datos de performance, vea "Los datos de performance que las pistas de Frases / Patrones manejan" (pág. 144).

⁎ Tune Request no dispone de ningún parámetro y, por lo tanto, no lo puede modificar.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Microscope (SEQ / Micro).

❷ Seleccione la pista de Frases / Patrón cuyos datos desee modificar.

Para seleccionar un pista de Frases, pulse TRACK / PART [1]-[16].

Para seleccionar un patrón, pulse [PATTERN] para abrir la ventana Pattern Select y especifique el número del Patrón deseado.

❸ Pulse [▲] o [▼] para desplazar ">" a los datos a modificar.

❹ Pulse [◀] o [▶] para desplazar el cursor al parámetro a modificar y especifique el valor deseado.

⁎ Puede modificar el número de nota (nombre de nota) de los datos de Nota o Aftertouch Polifónico pulsando una tecla del teclado del XP-80 para especificar el número de nota deseado. También puede pulsar las teclas numéricas mientras mantiene pulsado [SHIFT] para especificar el nombre de nota (C-B) o un símbolo de alteración (#, b).

⁎ Para modificar el valor del OnV (On Velocity) o OfV (Off Velocity), también puede pulsar una tecla del teclado del XP-80.

⁎ Para modificar los mensajes de Sistema Exclusive, el procedimiento es un poco diferente. Para hacerlo, siga el siguiente procedimiento.

<Modificar mensajes de Sistema Exclusive>

<Procedimiento>

❶ Pulse [▲] o [▼] para desplazar ">" al mensaje de Sistema Exclusive a modificar.

❷ Pulse [▶] para desplazar el cursor a los datos a modificar.

Se muestra la pantalla Sys. Excl Edit (SEQ / Micro).



Al mantener pulsado [SHIFT] mientras pulsa [◀], podrá desplazar el cursor directamente al principio de los datos.

Al desplazar el cursor a F7, pulse [▶] mientras mantiene pulsado [SHIFT].

⁎ Como no puede modificar F0, no puede desplazar el cursor a esta posición ni tampoco a F7.

❸ Modifique el valor.

Para entrar A-F, mantenga pulsado "SHIFT" y pulse [0]-[5].

Para introducir el nuevo valor entre F0:-:F7, desplace el cursor a la posición deseada y pulse [F1] (Insert). Se introduce el valor inicial de "00". Modifíquelo como desee.

Para suprimir un valor, desplace el cursor a la posición deseada y pulse [F2] (Delete).

❹ Una vez modificado el mensaje, pulse [F6] (OK) para finalizar el valor del mensaje de Sistema Exclusive.

Una vez finalizado el valor, la pantalla mostrará "COMPLETE" durante unos instantes y volverá a mostrarse la pantalla Microscope (SEQ / Micro).

Para cancelar la edición de los mensajes de Sistema Exclusive y volver a la pantalla Microscope (SEQ / Micro), pulse [EXIT]. Si el cursor está localizado al principio del mensaje de Sistema Exclusive, también puede cancelar la edición pulsando [◀].

⁎ Si el mensaje es de tipo Sistema Exclusive Tipo IV de Roland, al finalizar los valores, el XP-80 calculará automáticamente el check sum. Si no desea que lo haga, pulse [F3] (Chk Sum) para abrir la ventana y ajuste el parámetro "Auto Calculate Check Sum" en OFF.

Modificar un cambio de tempo grabado en un pista de Tempo

❋ Si Ud. modifica aquí el parámetro Tempo Change, el tempo cambia sólo desde esta posición en la canción hasta la posición del cambio de tempo siguiente. Para hacer que el tempo general sea más rápido o menos rápido, modifique el tempo de la reproducción desde la pantalla Play (SEQ(Song)).

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Microscope (SEQ / Micro).
❷ Seleccione la pista Tempo pulsando [TEMPO / BEAT].

Cada vez que pulse [TEMPO / BEAT] se desplazará cíclicamente por la pista Tempo, pista Beat, pista de Frases, etc..

❸ 3 Pulse [▲] o [▼] para desplazar ">" al Cambio de Tempo a modificar.
❹ Pulse [▶] para desplazar el cursor a "value" y especifique el tempo deseado.

Modificar los datos grabados en un pista de Beat

Ud. puede modificar los datos contenidos en la pista Beat.

❋ Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Los datos que la pista Beat puede manejar" (pág. 145).

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Microscope (SEQ / Micro).
❷ Seleccione la pista Beat pulsando [TEMPO / BEAT].

Cada vez que pulse [TEMPO / BEAT] se desplazará cíclicamente por la pista Tempo, pista Beat, pista de Frases, etc..

❸ Pulse [▲] o [▼] para desplazar ">" a los datos a modificar.
❹ Pulse [◀] o [▶] para desplazar el cursor a los datos a modificar y ajuste el valor deseado.

Ajustar el tipo de compás del Patrón

Cada Patrón dispone de un parámetro Pattern Beat independiente que maneja el tipo de compás de dicho Patrón. Se utiliza el parámetro Pattern Beat para reproducir o grabar el Patrón. Este ajuste es independiente del tipo de compás de la canción (el tipo de compás grabado en la pista Beat). Normalmente, se ajusta el Pattern Beat a 4/4. Si el tipo de compás de la canción no es 4/4 o si Ud. desea grabar el Patrón con un tipo de compás diferente al de la canción, debe ajustarlo en el parámetro Patern Beat.

Puede especificar un sólo Pattern Beat al principio de cada Patrón. Esto significa que no puede cambiar el tipo de compás en medio de un Patrón. Además, no puede suprimir, desplazar o copiar el Pattern Beat.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Microscope (SEQ / Micro).
❷ Para seleccionar un Patrón, pulse [PATTERN] para abrir la ventana Pattern Beat y especifique el número de Patrón deseado.
❸ Pulse [TEMPO / BEAT].
❹ Especifique el Pattern Beat.

Introducir datos de performance nuevos en la pista de Frases/Patrón

Ud. puede introducir datos de performance nuevos en cualquier Posición de la Canción de la pista de Frases o Patrón.

Puede introducir 11 tipos de datos de performance

❋ Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Los datos de Performance que las pistas de Frases / Patrones pueden manejar" (pág. 144).

Note: [9]

Añade una nota individual.

P.AFT (Aftertouch Polifónico): [SHIFT] + [0]

Aplica aftertouch a la nota especificada.

Control Change (Cambio de Control): [SHIFT] + [1]

Si desea aplicar modulación, expresión o panorama al sonido, introduzca este mensaje.

Program Change (cambio de Programa): [SHIFT] + [2]

Si desea cambiar de sonido de instrumento durante una canción, introduzca este mensaje.

Channel Aft (aftertouch de Canal): [SHIFT] + [3]

Aplica aftertouch al canal MIDI especificado.

Pitch Bend: [SHIFT] + [4]

Si desea modificar la afinación, introduzca este mensaje.

Tune (Tune Request): [SHIFT] + [6]

Si desea afinar el sintetizador analógico, introduzca este mensaje.

Pattern Number (número de Patrón): [PATTERN]

Introduzca este mensaje en la Posición de la Canción donde desee que se reproduzca el Patrón.

❋ Si el Patrón introducido sobrepasa el último compás de la canción, se interrumpe la reproducción del Patrón.

❋ Puede reproducir individualmente los Patrones contenidos en una pista de Frases utilizando un mensaje de pattern Call. Si se graba un mensaje de Pattern Call antes de que la reproducción del Patrón llegue al final, se interrumpirá la reproducción del Patrón actual y se iniciará la reproducción del patrón siguiente. Si se graba más de un mensaje de Pattern Call en la misma posición, se reproduce el último Patrón mostrado en la pantalla Microscope.

❋ Al grabar un mensaje de Patern Call en un Patrón, se ignorará el mensaje de Pattern Call grabado anteriormente en el Patrón. Para grabar datos contenidos en un Patrón en otro, utilice la función de edición de pista Copiar.

Sys.Exc (Default) (Mensaje de Sistema Exclusive): [SHIFT] + [5]

Introduzca el valor por defecto del mensaje Exclusive.

Sys.Exc (GM ON) (Mensaje GM activado)

Si desea inicializar la fuente de sonido de los ajustes básicos del sistema GM, introduzca este mensaje.

Sys.Exc (GM OFF) (Mensaje GM desactivado)

Si desea cancelar la fuente de sonido de los ajustes básicos del sistema GM, introduzca este mensaje.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Microscope (SEQ / Micro).

❷ Seleccione la pista de Frases o Patrón donde desee introducir los datos.

Para seleccionar un pista de Frases, pulse TRACK / PART [1]-[16].

Para seleccionar un patrón, pulse [PATTERN] para abrir la ventana Pattern Select y especifique el número del Patrón deseado.

❸ Pulse [▲] o [▼] para desplazar ">" a la posición en la canción donde desee introducir los datos.

Si la pantalla no muestra la posición en la canción donde desee introducir los datos, desplace el cursor a la Posición de la Canción apropiado (compás-tiempo-reloj) y especifique dicha posición utilizando las teclas numéricas.

❹ Pulse [F1] (Create) para llamar a la pantalla Create Event (SEQ / Micro)..



❺ Desplace el cursor para seleccionar los datos a introducir.

También puede seleccionar los datos utilizando las teclas numéricas.

❻ Pulse [F6] (Execute) para introducir los datos.

Se muestra la pantalla Microscope (SEQ / Micro).

❼ Los datos introducidos contienen el valor por defecto del parámetro. Modifique el valor como desee.

✻ Si no queda satisfecho con el cambio, puede deshacer la operación más reciente. Pulse [UNDO / REDO] para hacer que el ajuste recupere su estado anterior.

Modificar el tempo durante la reproducción de la canción

Para modificar el tempo durante la reproducción de la canción, introduzca un Cambio de Tempo en la pista Tempo. A partir de la posición donde lo coloque, la canción se reproducirá con el nuevo tempo.

✻ Para hacer que el tempo general de la canción íntegra sea más rápido o más lento, modifique el tempo de la reproducción desde la pantalla Play (SEQ(Song)).

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Microscope (SEQ / Micro).

❷ Seleccione la pista Tempo pulsando [TEMPO / BEAT].

Cada vez que pulse [TEMPO / BEAT] se desplazará cíclicamente por la pista Tempo, pista Beat, pista de Frases, etc..

❸ Desplace el cursor a la posición apropiada (compás-tiempo-reloj) y especifique, utilizando las teclas numéricas, la posición en la canción donde se introduce el Cambio de Tempo.

❹ Pulse [F1] (Create).

Con esto, ya ha sido introducido el Cambio de Tempo.

❺ El Cambio de Tempo insertado contiene el valor por defecto. Cambie el valor al que se desee.

✻ Si no le gusta el resultado, simplemente pulse [UNDO / REDO] para devolver el valor a su ajuste anterior.

Modificar el tipo de compás durante la reproducción de la canción

Para modificar el tipo de compás durante la reproducción de la canción, introduzca un Cambio de Beat en la pista Beat. A partir de la posición donde lo coloque, la canción se reproducirá con el nuevo tipo de compás.

✻ Si el tipo de compás grabado en la Pista Beat no se corresponde con el ajuste del Pattern Beat, se utiliza el tipo de compás de la pista Beat. Por ejemplo, si ha asignado un Patrón con un tipo de compás de 3/4 a una posición en medio de una canción con un tipo de compás de 4/4, la reproducción será incorrecta en relación con la pista de Frases. Para que la canción se reproduzca correctamente, introduzca un cambio de Beat de 3/4 en la pista Beat. Para que el tipo de compás vuelva a ser 4/4, introduzca un Cambio de Beat de 4/4 en el compás adyacente al último compás del Patrón.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Microscope (SEQ / Micro).

❷ Seleccione la pista Beat pulsando [TEMPO / BEAT].

Cada vez que pulse [TEMPO / BEAT] se desplazará cíclicamente por la pista Tempo, pista Beat, pista de Frases, etc..

❸ Desplace el cursor a la posición apropiada (compás-tiempo-reloj) y especifique, utilizando las teclas numéricas, la posición en la canción donde se introduce el Cambio de Beat.

❹ Pulse [F1] (Create) para llamar a la pantalla Create Event (SEQ / Micro).

❺ Desplace el cursor a "Beat".

✻ Si desplaza el cursor a "Key Signature", puede introducir la armadura deseada.

❻ Pulse [F6] (Execute) para introducir el Cambio de Beat.

Se muestra la pantalla Microscope (SEQ / Micro).

❼ El Cambio de Beat que ha introducido contiene el valor por defecto. Puede modificarlo como desee.

✻ Si no le gusta el resultado, simplemente pulse [UNDO / REDO] para devolver el valor a su ajuste anterior.

Borrar datos de performance

Puede borrar sólo los datos de performance especificados en la posición donde están colocados.

❋ No puede borrar el Cambio de Tempo localizado al principio de la pista Tempo, el cambio de Beat o la armadura localizados al principio de la pista Beat ni el Beat del Patrón.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Microscope (SEQ / Micro).
❷ Seleccione la pista de Frases / Patrón que contenga los datos a borrar.

Para seleccionar una pista de Frases, pulse TRACK / PART [1]-[16].

Para seleccionar un patrón, pulse [PATTERN] para abrir la ventana Pattern Select y especifique el número del Patrón deseado.

Puede seleccionar la pista Tempo o la pista Beat pulsando [TEMPO / BEAT]. Cada vez que pulse [TEMPO / BEAT] se desplazará cíclicamente por la pista Tempo, pista Beat, pista de Frases, etc..

❸ Pulse [▲] o [▼] para desplazar ">" a los datos que desee borrar.
❹ Pulse [F2] (Move) para borrar los datos.

❋ Si no le gusta el resultado, simplemente pulse [UNDO / REDO] para devolver el valor a su ajuste anterior.

Mover datos de secuenciador

Puede mover sólo los datos de secuenciador especificados en la posición donde están colocados.

❋ No puede mover el Cambio de Tempo localizado al principio de la pista Tempo, el cambio de Beat o la armadura localizados al principio de la pista Beat ni el Beat del Patrón.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Microscope (SEQ / Micro).
❷ Seleccione la pista de Frases / Patrón que contenga los datos a mover.

Para seleccionar una pista de Frases, pulse TRACK / PART [1]-[16].

Para seleccionar un patrón, pulse [PATTERN] para abrir la ventana Pattern Select y especifique el número del Patrón deseado.

Puede seleccionar la pista Tempo o la pista Beat pulsando [TEMPO / BEAT]. Cada vez que pulse [TEMPO / BEAT] se desplazará cíclicamente por la pista Tempo, pista Beat, pista de Frases, etc..

❸ Pulse [▲] o [▼] para desplazar ">" a los datos que desee desplazar.
❹ Pulse [F3] (Move) para llamar a la pantalla Move Event (SEQ / Micro).

La pantalla sólo mostrará los datos a desplazar.



❺ Desplace el cursor al compás, tiempo y reloj e introduzca los valores deseados para especificar la nueva Posición de la Canción donde desee desplazar los datos.
❻ Pulse [F6] (Execute) para desplazar los datos.

Se muestra la pantalla Microscope (SEQ / Micro).

❋ Si no le gusta el resultado, simplemente pulse [UNDO / REDO] para devolver el valor a su ajuste anterior.

Copiar datos de secuenciador

Puede copiar los datos de secuenciador deseados en cualquier Posición de la Canción que desee. Esta función es especialmente útil si desea utilizar varias veces los mismos datos.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Microscope (SEQ / Micro).
❷ Seleccione la pista de Frases / Patrón que contenga los datos a copiar.

Para seleccionar una pista de Frases, pulse TRACK / PART [1]-[16].

Para seleccionar un patrón, pulse [PATTERN] para abrir la ventana Pattern Select y especifique el número del Patrón deseado.

Puede seleccionar la pista Tempo o la pista Beat pulsando [TEMPO / BEAT]. Cada vez que pulse [TEMPO / BEAT] se desplazará cíclicamente por la pista Tempo, pista Beat, pista de Frases, etc..

❸ Pulse [▲] o [▼] para desplazar ">" a los datos que desee copiar.
❹ Pulse [F4] (Copy) para copiar los datos.

Mientras se copian los datos, la pantalla muestra "Copying...".

❺ Pulse [▲] o [▼] para desplazar ">" a la Posición de la Canción donde desee colocar los datos de performance.

Si la pantalla no muestra la Posición de la Canción donde se colocan los datos, desplace el cursor a la Posición de la Canción apropiada (compás-tiempo-reloj) y especifique, utilizando las teclas numéricas, la Posición de la Canción donde desee colocar los datos copiados. Si desea colocar los datos en otra pista de Frases o Patrón, seleccione dicha pista o Patrón y especifique la Posición de la Canción donde desee colocarlos.

❻ Pulse [F5] (Place) para colocar los datos.

❋ Si no le gusta el resultado, simplemente pulse [UNDO / REDO] para devolver el valor a su ajuste anterior.

Capítulo 6. Secuencia Frases A Tiempo Real (RPS)

RPS (Secuencia de Frase a Tiempo Real) permite reproducir Patrones pulsando unas teclas específicas en el teclado.

Por ejemplo, con la función RPS puede asignar una frase de ejecución difícil a una tecla y así hacerla sonar simplemente pulsando dicha tecla.

La función RPS permite hacer sonar simultáneamente hasta ocho Patrones y así crear Patrones individuales de percusión, bajo, teclado, etc.. y combinarlos para crear una nueva canción. También puede grabar el performance utilizando la función RPS.

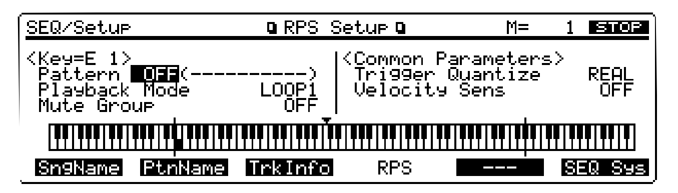
Preparativos para utilizar RPS

Antes de utilizar RPS, primero deberá grabar las Frases en patrones precisas (p. 106, p. 113).

Una vez preparados los Patrones, asigne un Patrón a cada tecla y especifique cómo se reproducirá el Patrón. Como este ajuste puede ser guardado como parte de los datos de canción, puede disfrutar de la reproducción RPS cuando desee.

Los Parámetros de la función RPS

Número de Compás



<Key=>

Se muestra el nombre de la nota actual.

✳ Debe ajustar el Patrón, el Modo de la Reproducción y el Grupo Enmudecer de cada tecla. El XP-80 dispone de un teclado de 76 notas pero Ud. puede ajustar estos parámetros a cualquier nota de C-1 a C9.

Pattern (El número de patrón RPS)

Selecciona el Patrón asignado a cada tecla. Se muestra el nombre del Patrón entre paréntesis ( ).

Debe ajustar en OFF las teclas a las que Ud. no ha asignado ningún Patrón.

Si ha seleccionado STOP, esta tecla desactiva la reproducción de los Patrones que se reproducen mediante la función RPS (desactivar el trigger).

✳ La pantalla muestra de forma gráfica las teclas que ha asignado. El símbolo “■” indica las teclas ajustadas, "/", las teclas a las que ha asignado un Patrón y "+", las teclas ajustadas en STOP. La pantalla no muestra las teclas ajustadas en OFF.

Playback Mode (El modo reproducción de RPS)

Especifique la manera como se reproduce el Patrón.

LOOP1: Hasta que deje de pulsar la tecla, se repetirá una y otra vez el Patrón.

LOOP2: Al pulsar la tecla, se reproducirá de forma repetida el Patrón. Para parar la reproducción, pulse otra vez la tecla o la tecla “stop trigger”.

ONCE: Al pulsar la tecla, se reproducirá una vez el Patrón.

Mute Group

Esta función evita que los Patrones pertenecientes al mismo grupo suenen simultáneamente. En una actuación real, un relleno y un puente no deben sonar simultáneamente nunca. Puede asegurarse de que esto no pase nunca ajustando el relleno y el puente al mismo número del Mute Group.

Puede ajustar hasta 32 Mute Groups. Si no desea utilizar ninguno, ajuste este parámetro en OFF.

✳ Puede crear los siguientes ajustes individualmente para cada canción.

Trigger Quantize (La cuantificación del trigger RPS)

Selecciona la manera como se reproducirá el Patrón al pulsar la tecla.

REAL: Al pulsar la tecla, se iniciará inmediatamente la reproducción del Patrón.

BEAT: Durante la reproducción de la canción, al pulsar esta tecla en medio de un tiempo del compás, la reproducción se iniciará a partir del principio del próximo tiempo del compás.

MEASURE: Al pulsar esta tecla en medio del compás (durante la reproducción de la canción), la reproducción se iniciará a partir del principio del próximo compás.

Velocity Sens (Sensibilidad de la Velocidad)

Para reproducir un Patrón manteniendo el nivel de volumen utilizado al grabarlo, ajuste este parámetro en OFF.

Si desea que el nivel de volumen del Patrón cambie en relación con la fuerza utilizada al pulsar la tecla, ajuste este parámetro en LOW (nivel de volumen bajo), MIDI (nivel de volumen mediano) o HIGH (nivel de volumen alto).

✳ Se conservará el ajuste del parámetro Velocity Sens hasta que Ud. lo vuelva a ajustar.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (SEQ(Song)).
❷ Desplace el cursor al número de la canción y seleccione la canción donde desee efectuar la operación.
❸ Pulse [F1] (Setup).
❹ Pulse [F4] (RPS) para llamar a la pantalla RPS Setup.

✳ Si en el paso 2 ha seleccionado una canción guardada en el diskette, la ventana mostrará la pregunta "This is not Internal Song. Load Anyway?". Si desea borrar la canción de la memoria interna y cargar la nueva canción, pulse [F5] (OK). Si no, pulse [F6] (Cancel).

❺ Seleccione la tecla (nota) a la cual desee asignar el Patrón pulsando dicha tecla en el teclado del XP-80.

✳ También puede seleccionar la tecla pulsando TONE SELECT [1]/[4]. Para seleccionar una tecla fuera de la tesitura del teclado del XP-80, utilice dichos botones.

❻ Desplace el cursor a "Pattern" y especifique el Patrón que desee asignar.
❼ Desplace el cursor a "Playback Mode" y especifique la manera como se reproducirá el Patrón.
❽ Desplace el cursor a "Mute Group" y especifique el grupo del Patrón.
❾ Vuelva a repetir los pasos 5 a 8 para efectuar los ajustes para cada tecla.
❿ Desplace el cursor a "Trigger Quantize" y especifique la manera como se inicia la reproducción del Patrón.

⓫ Desplace el cursor a "Velocity Sens" y especifique el nivel de volumen de la reproducción del Patrón.

⓬ Una vez efectuados los ajustes, pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play (SEQ(Song)).

Tocar utilizando RPS

La función RPS permite reproducir simultáneamente hasta ocho Patrones. Al contrario que con la reproducción convencional de Patrones individuales, que requiere primero cargar las canciones en la memoria interna, al utilizar la función RPS, podrá reproducirlos de forma rápida.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (SEQ(Song)).

❷ Asegúrese de que haya efectuado correctamente la configuración de la función RPS.

❸ Pulse [RPS] para que se ilumine su indicador.

Ahora el teclado del XP-80 está ajustado para utilizarlo con la función RPS.

Las teclas a las cuales ha ajustado Patrones utilizando el parámetro Pattern (Song / Setup / RPS Setup) se reproducen y la tecla que ha ajustado en STOP funciona como interruptor para parar la reproducción. Puede utilizar de forma normal las teclas ajustadas en OFF.

❹ Para reproducir la canción, pulse [STOP / PLAY].

❋ Si la reproducción de la canción no está en curso, al pulsar la tecla, aunque el parámetro Trigger Quantize esté ajustado en BEAT o MEASURE, la reproducción del Patrón se iniciará inmediatamente.

❺ Pulse la tecla a la que ha asignado el Patrón para iniciar la reproducción del Patrón.

❋ Para interrumpir la reproducción del Patrón, pulse la tecla ajustada previamente en STOP. Si ha ajustado el parámetro Playback Mode (Song / Setup / RPS Setup) en LOOP 2, puede parar la reproducción del Patrón volviendo a pulsar la misma tecla que pulsó para iniciarla.

❋ Si pulsa [RPS] OFF (el indicador se apaga) estando en curso la reproducción del Patrón, las teclas vuelven a funcionar de forma normal pero la reproducción no se para. Para pararla, pulse otra vez [RPS] ON.

Hacer sonar un patrón desde un teclado MIDI externo utilizando RPS

La función RPS permite utilizar un teclado MIDI externo para hacer sonar Patrones. Para hacerlo, asigne el Patrón deseado a una tecla (número de nota) fuera de la tesitura del teclado del XP-80 (por ejemplo, E1-G7). Con este ajuste, puede hacer sonar dicho Patrón pulsando una tecla del teclado MIDI externo y, a la vez, hacer sonar de manera normal el teclado del XP-80.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (SEQ(Song)).

❷ Mediante un cable MIDI, conecte el MIDI IN del XP-80 al MIDI OUT del teclado MIDI externo.

❸ Pulse [SYSTEM] para que se ilumine su indicador.

❹ Siga pulsando MIDI [F3] hasta que se muestre la pantalla MIDI Param 1.

Cada vez que pulse MIDI [F3], la pantalla cambiará cíclicamente a las pantallas MIDI Param 1, MIDI Param 2, Bank Select Group, MIDI param 1, etc...

❺ Desplace el cursor a "Remote Keyboard Sw" y ajuste este parámetro en ON.

❻ Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play (SEQ(Song)).

Ahora puede reproducir el Patrón desde el teclado MIDI externo.

❼ Asegúrese de que ha efectuado correctamente la configuración de la función RPS.

❽ Pulse [RPS] para que se ilumine su indicador.

❾ Para reproducir la canción, pulse [STOP / PLAY].

❋ Si la reproducción de la canción no está en curso, al pulsar la tecla, aunque el parámetro Trigger Quantize esté ajustado en BEAT o MEASURE, la reproducción del Patrón se iniciará inmediatamente.

❿ Reproduzca el Patrón pulsando la tecla apropiada en el teclado MIDI externo

Grabar un Performance utilizando RPS

También puede efectuar una grabación a tiempo real utilizando la función RPS. Esto permite mezclar fácilmente Patrones para crear una canción.

❋ Con las grabaciones a tiempo real utilizando la función RPS, al grabar los Patrones, se convertirán en datos de performance actuales. Al contrario que cuando asigna un Patrón en una grabación por pasos, no puede grabar mensajes de Pattern Call.

❋ Al guardar una canción en forma de canción MCR Pro en un diskette, si el botón [RPS] está activado, se guarda este ajuste como parte de los datos de canción. Cada vez que seleccione dicha canción, se aplicar la función RPS a la reproducción.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla Play (SEQ(Song).

❷ Asegúrese de que ha efectuado correctamente la configuración de la función RPS.

❸ Pulse [RPS] para que se ilumine su indicador.

❹ Pulse [REC] para preparar la grabación a tiempo real.

❺ Inicie la grabación.

❋ Si ha ajustado el parámetro Count In (Song / Rec / Realtime Rec Stand-by) en "Wait Note", aunque pulse la tecla a la que ha asignado el Patrón o la tecla que ha ajustado en STOP, la reproducción no se iniciará.

❻ Una vez terminada la grabación, pulse [STOP / PLAY].

....

<Consejos para utilizar la función RPS>

Grabar sólo mensajes de Nota en el Patrón

Si el Patrón contiene mensajes MIDI diferentes que no sean mensajes de Nota, y ha grabado muchos mensajes MIDI, durante la reproducción RPS algunas notas pueden retrasarse. Aconsejamos grabar dichos mensajes en una pista de Frases.

Sincronizar la reproducción de los Patrones

Si desea sincronizar la reproducción de varios Patrones, debe hacerlo mediante una reproducción. Esto es así debido a que se reproducen los Patrones con el tipo de compás de la canción (en la pista Beat).

Si las pistas de Frases no contienen datos de performance, la canción no se reproduce haciendo imposible la sincronización de varios Patrones. En este caso, introduzca varios compases en blanco en la pista de Frases y reprodúzcala utilizando un bucle.

Decidir a qué tecla asignar el Patrón

Decidir a qué tecla asignar el Patrón

Si Ud. utiliza la función RPS sólo para hacer sonar Patrones, no tiene importancia a qué teclas asigna los Patrones. No obstante, si también desea hacer sonar el teclado de manera normal (con el parámetro Pattern (Song / Setup / RPS Setup) ajustado en OFF), debe tener en cuenta la gama de las teclas utilizadas con la función RPS.

Debido a que, mientras interpreta el teclado, no podrá comprobar las teclas a las que están asignadas los Patrones, es aconsejable que la asignación de las teclas sea apropiada a la manera como piensa utilizar los Patrones.

Capítulo 7. Hacer sonar canciones en secuencia (Chain Play)

Chain Play es una función que utiliza la prestación Quick Play para reproducir las canciones contenidas en un diskette en el orden especificado. Debido a que la función Chain Play es capaz de leer no sólo canciones sino también archivos de datos contenidos en varios diskettes, no hay límite del número de canciones que puede utilizar ni tampoco hay que preocuparse por la memoria disponible. Como puede cargar no sólo canciones sino también archivos de datos, Ud. puede utilizar una amplia gama de sonidos.

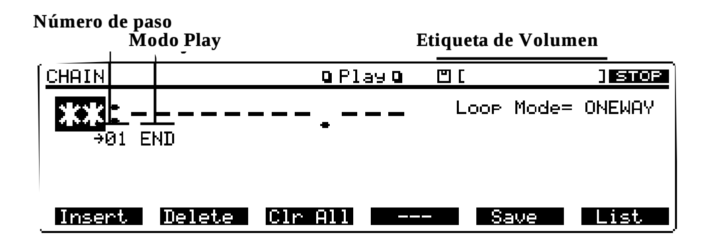
Preparativos para utilizar la función Chain Play

Para utilizar la función Chain Play, debe crear una cadena para especificar el orden en el cual se reproducen las canciones o los archivos de datos. Cada cadena es capaz de especificar el orden de la reproducción hasta de 98 canciones o archivos de datos (98 pasos).

<Procedimiento>

❶ Introduzca en la unidad de discos un diskette que contenga las canciones o archivos de datos que desee reproducir.

❷ Pulse [CHAIN PLAY]



❋ Si desea crear una nueva cadena u escribirla encima de la existente, borre la cadena existente.

Al pulsar [F3] (Clr All), se abrirá una ventana que muestra la pregunta "Clear All Step. OK?". Si desea borrar la cadena, pulse [F5] (OK). Para cancelar la operación, pulse [F6] (Cancel).

❸ Desplace el cursor al parámetro Play Mode y especifique la manera como se inicia la reproducción la cadena.

PLAY: La canción se reproduce automáticamente.

WAIT: Al pulsar el botón STOP / PLAY, se reproducirá la canción.

LOAD: Se carga inmediatamente el archivo de datos.



❋ El parámetro Play Mode indica END que significa que el paso especificado es el último.

❋ Puede seleccionar LOAD sólo si desea cargar archivos de datos. Para reproducir una canción, pulse PLAY o WAIT.

❹ Pulse [▶] para desplazar el cursor al nombre de archivo y seleccione la canción a reproducir o el archivo de datos a cargar.

❺ Pulse el botón [FWD] para desplazarse al siguiente paso.

❻ Vuelva a repetir los pasos 3 a 5 para configurar la cadena.

Para desplazarse al último paso, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [FWD].

Para volver al paso anterior, pulse el botón [BWD]. Para volver al primer paso, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [BWD].

Para introducir un nuevo paso, pulse [F1] (INSERT).

El paso actual (indicado por el símbolo ->) se desplaza hacia atrás y se introduce un nuevo paso. Se copian en el nuevo paso los ajustes del paso actual. Modifique los ajustes tal como desee.

Para suprimir un paso, pulse [F2] (DELETE).

❋ Para crear una cadena que utilice canciones o archivos de datos procedentes de dos o más diskettes, cambie de diskette al crear la cadena.

....

<Consejos para crear una Cadena>

La función Chain Play es similar a la función de la reproducción programada de una reproductora de CDs. Además de reproducir sucesivamente las canciones, puede hacer que haya pausas en la reproducción (WAIT) o cargar los datos de sonido específicos de una canción (LOAD).

Por ejemplo, supongamos que ha creado una cadena con estos ajustes:

01 LOAD 01:SOUND_01.SVD

02 PLAY 01:SONG_001.SVQ

03 PLAY 02:SONG_002.SVQ

04 WAIT 03:SONG_003.SVQ

05 PLAY 04:SONG_004.SVQ

Esto significa que se carga "SOUND_01. SVD", se reproducen de forma rápida "SONG_001.SVQ" y "SONG_002.SVQ" y que "SONG_003. SVQ" está en estado de espera. Al pulsar [STOP / PLAY], la reproducción en cadena tendrá lugar empezando con "SONG_003.SVQ" y siguiendo con "SONG_004.SVQ".

Por lo tanto, si utiliza este ajuste en una actuación en directo, puede tocar junto con la primera y segunda canción de forma seguida, presentar la banda y tocar junto con la tercera y cuarta canción de forma seguida.

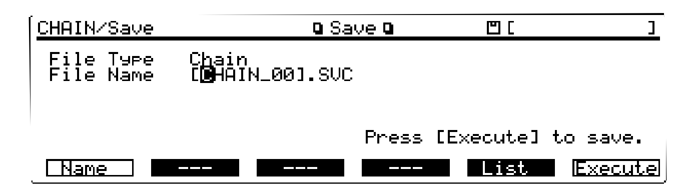
....

Guardar una cadena en un diskette

Si Ud. apaga la unidad, se pierde la cadena que ha creado. Si desea conservar la cadena, guárdela como un Chain File (archivo de cadena) en un diskette.

<Procedimiento>

❶ Introduzca el diskette en la unidad de disco.
❷ Asegúrese de que la pantalla Play (CHAIN) está activada.
❸ Pulse [F5] (Save) para llamar a la pantalla Save (CHAIN / Save).



❹ Desplace el cursor a la posición de entrada de caracteres y entre los caracteres deseados para asignar un nombre de archivo.

Para asignar un nombre de archivo utilizando la ventana Name, pulse [F1] (Name).

Para ver la lista de archivos de cadena guardados en el diskette, pulse [F5] (List). Para seleccionar un archivo de cadenas de la lista, desplace el cursor al archivo deseado y pulse [F6] (Select) o [ENTER].

❺ Pulse [F6] (Execute) para guardar la cadena.

Se asigna automáticamente la extensión de nombre de archivo ".SVC".

⁕ Si intenta guardar un archivo con el del mismo nombre de otro ya existente, la ventana muestra la pregunta "File Name duplicate. Overwrite?" Para escribir el nuevo archivo encima del antiguo, pulse [F5] (OK). Para cancelar la operación, pulse [F6] (Cancel).

⁕ Si intenta guardar datos en un diskette que no ha sido formateado en el XP-80, la ventana muestra la pregunta "Unformatted disk. Format?" Para formatear el diskette, pulse [F5] (OK). Para cancelar la operación, pulse [F6] (Cancel).

❻ Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Play (CHAIN).

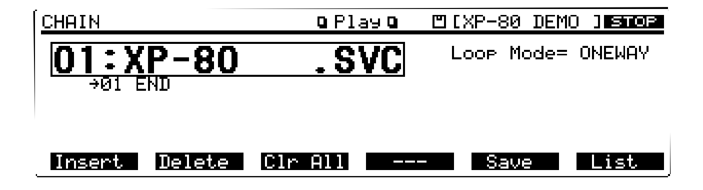
Chain play

Si Ud. crea una cadena que contiene las canciones en el orden en que Ud. las ejecuta en directo, puede reproducirlas en el orden apropiado simplemente pulsando [STOP / PLAY]. Se reproducen las canciones de forma "reproducción rápida" y, por lo tanto, no hay espacio vacío entre ellas.

<Procedimiento>

❶ Introduzca en la unidad de discos un diskette que contenga el archivo de cadena.
❷ Asegúrese de que la pantalla Play (CHAIN) esté activada.
❸ Desplace el cursor al número del archivo de cadenas y seleccione la cadena deseada.

Si selecciona una cadena, el número y el nombre del archivo se muestra dentro de un marco.



❹ 4. Pulse [ENTER] para cargar el archivo de cadena.

Se carga en el XP-80 el archivo de cadenas contenido en el diskette.

⁕ Para ver la lista de archivos de cadena guardados en el diskette, pulse [F5] (List). Para seleccionar un archivo de cadenas de la lista, desplace el cursor al archivo deseado y pulse [F6] (Select) o [ENTER].

⁕ Si pulsa [STOP / PLAY] en vez de [ENTER] se carga inmediatamente el archivo de cadenas y se inicia la reproducción en cadena.

❺ Desplace el cursor a "Loop Mode" y especifique la manera como se reproduce la cadena.

ONEWAY: Se reproduce la cadena una vez.

REPEAT: Se reproduce la cadena de forma repetida.

⁕ Los ajustes del parámetro Loop Mode, al guardarlo se guardarán como parte del archivo de cadena.

⁕ También puede modificar los ajustes del parámetro Loop Mode durante la reproducción en cadena.

❻ Pulse [STOP / PLAY] para iniciar la reproducción en cadena.

Si en el paso 1 ha ajustado el parámetro Play mode en WAIT, hasta que no pulse otra vez [STOP / PLAY], no se iniciará la reproducción. Si ha seleccionado LOAD, los datos se cargarán inmediatamente.

⁕ Si desea iniciar la reproducción en cadena estando en curso la reproducción de una canción, pulse [FWD] o [BWD] para desplazarse al nuevo paso y pulse [STOP / PLAY].

⁕ Si desea adelantarse al paso siguiente estando en curso la reproducción en cadena, pulse [FWD]. Si desea volver al principio del paso actual, pulse [BWD].

❼ Para parar la reproducción en cadena, pulse [STOP / PLAY].

Si Loop mode está ajustado en ONEWAY, al llegar al final de la cadena, la reproducción en cadena se parará automáticamente. Si está ajustado en REPEAT, pulse el botón STOP / PLAY para parar la reproducción en cadena.

⁕ No puede iniciar / parar la Reproducción en Cadena con un mensaje Iniciar / Parar procedente de un aparato MIDI externo. Durante la Reproducción en Cadena, tampoco se reciben los siguientes mensajes; Continúe (continuar), Song Position Pointer (indicador de la posición de la canción), Song Select (seleccionar canción) y Timing Clock (reloj de sincronía).

⁕ Cuando una cadena simple contiene canciones o datos procedentes de dos o más diskettes y el diskette introducido actualmente en la unidad de discos no contiene los datos especificados, se muestra como "**" el número de canción y se muestra como "ERROR" el estado de la cadena. En este caso, debe introducir el diskette apropiado.

Capítulo 8. Ajustes de la memoria del XP-80 (Modo Utilidades)

El Modo Utilidades permite guardar los ajustes de Patch / Performance / Set de Percusión (Escribir) y transmitir datos (Transferencia de Datos) y otros ajustes globales de la memoria del XP-80.

Acerca del Modo Utilidades

Si Ud. pulsa [UTILITY], el XP-80 entra en el Modo Utilidades. Se ilumina su indicador. El Modo Utilidades proporciona ocho funciones organizadas en tres grupos: Menús 1 a 3.

Menú 1

Write

Esta función escribe en la memoria del usuario los ajustes de Patch / Performance / Set de Percusión que Ud. ha modificado.

Copy

Esta función copia los datos contenidos en un Patch, Performance o Set de Percusión en el Patch, Performance o Set de Percusión actual.

Initialize

Esta función inicializa los parámetros de Patch, Performance o Set de Percusión actual (vuelven a tener los ajustes de fábrica).

Data Transfer

Esta función transmite los ajustes de Patch, Performance, Set de Percusión o Sistema al aparato MIDI externo conectado a la unidad.

Protect (Protección de la memoria del Usuario)

Esta función evita que la memoria del usuario se borre accidentalmente.

Menú 2

Song Init (Inicialización de la Canción)

Esta función borra la Canción Interna.

Memory Info (Información acerca de la memoria Interna)

Esta función comprueba la cantidad de datos guardados en la memoria interna.

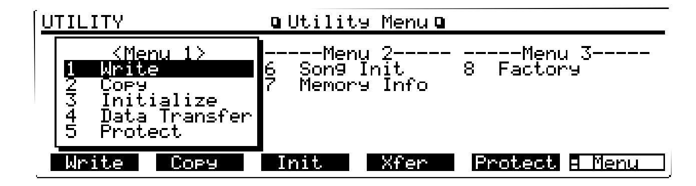
Menú 3

Factory (Preset de Fábrica)

Esta función recupera los ajustes de fábrica de todos los ajustes guardados en el XP-80.

(Procedimiento Básico)

❶ Pulse [UTILITY] para llamar a la pantalla Utility Menu (UTILITY).



✳ El tipo de datos que se escribe, copia o inicializa dependen del modo en que se encuentre al pulsar [UTILITY].

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el menú que contiene la función deseada.

Cada vez que pulse [F6] (Menu), se desplazará cíclicamente al Menú 1, Menú 2, Menú 3, Menú 1, etc...

❸ Pulse el botón [F1]-[F5] apropiado para seleccionar la función deseada.

Se muestra la pantalla correspondiente a la función seleccionada.

✳ También puede seleccionar la función deseada pulsando [INC] / [DEC], los botones cursor o girando el dial VALUE para desplazar el cursor y, a continuación, pulsando [ENTER] desde la pantalla Utility menu (UTILITY). También puede seleccionar la función deseada entrando el número asignado a la función pulsando la tecla numérica correspondiente y, a continuación, pulsando [ENTER] desde la pantalla Utility Menu (UTILITY).

❹ Ajuste los parámetros como desee desde la pantalla correspondiente a cada función.

✳ Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

❺ Pulse [F6](Execute) para efectuar la operación.

Una vez completada la operación, la pantalla mostrará "COMPLETE".

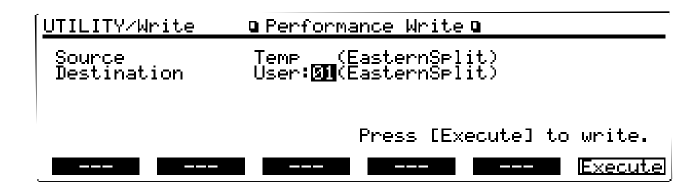
❻ Para volver a la pantalla Utility Menu (UTILITY), pulse [EXIT]. Para volver a la pantalla del modo original, pulse (UTILITY).

Guardar datos de sonido en la memoria del usuario - 1 Write

Si ha modificado los ajustes de un Patch, Performance o Set de Percusión y después apaga la unidad o selecciona otro Patch, Performance o Set de Percusión, se pierden los datos. Si desea conservarlos, guárdelos en la memoria del usuario.

Escribir un Performance

Los ajustes del Performance actual se escriben en la memoria. Pulse [UTILITY] desde el modo Performance y efectúe la operación Escribir.



Source (Fuente)

La palabra "Temp" indica que el Performance actual se escribe en la memoria interna. Se muestra el nombre del Performance actual entre paréntesis ( ).

Destination (Destino)

Selecciona dónde se escribe el Performance. Se muestra el nombre del Performance actual entre paréntesis ( ).

Escribir un Patch

Los ajustes del Patch actual se escriben en la memoria. Pulse [UTILITY] desde el modo Patch y efectúe la operación Escribir.



Source (Fuente)

La palabra "Temp" indica que el Patch actual se escribe en la memoria interna. Se muestra el nombre del Patch actual entre paréntesis ( ).

Destination (Destino)

Selecciona dónde se escribe el Patch. Se muestra el nombre del Patch actual entre paréntesis ( ).

<La función Comparar>

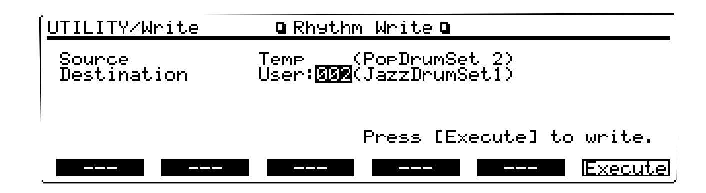
La función Comparar permite hacer sonar el Patch existente actualmente en el destino de la escritura para ayudarle a decidir si desea escribir otro Patch encima de éste o no. Para hacer sonar el patch existente en el destino de la escritura, pulse [F1] (Compare) para tener acceso a la pantalla Patch Compare (UTILITY / Write).

En esta pantalla también puede seleccionar el destino de la escritura del Patch. Una vez seleccionado el destino de la escritura del Patch, pulse [F1] (Write) o [EXIT] para volver a la pantalla Patch Write (UTILITY / Write).

✳ Tenga en cuenta que, al utilizar la función Comparar para hacer sonar el Patch, el Patch puede sonar diferente de cuando suena normalmente.

Escribir Set de Percusión

Los ajustes del Set de Percusión actual se escriben en la memoria. Pulse [UTILITY] desde el modo Set de Percusión y efectúe la operación Escribir



Source (Fuente)

La palabra "Temp" indica que el Set de Percusión actual se escribe en la memoria interna. Se muestra el nombre del Set de Percusión actual entre paréntesis ( ).

Destination (Destino)

Selecciona dónde se escribe el Set de Percusión. Se muestra el nombre del Set de Percusión actual entre paréntesis ( ).

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Utility Menu (UTILITY) esté activada.

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F1] (Write) para seleccionar Write.

También puede seleccionar esta función desplazando el cursor a "1 Write" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Utility Menú (UTILITY) o pulsando la tecla numérica [1] y después [ENTER].

❸ Cambie el número para seleccionar el destino de la escritura.

✳ Una vez completada la inicialización de la canción, se mostrará la pantalla Play (SEQ(Song)).

❹ Pulse [F6] (Execute) para escribir el Patch, Performance o Set de Percusión.

Una vez completada la escritura, se mostrará la pantalla Play correspondiente al Patch, Performance o Set de Percusión.

✳ Si efectúa la operación Escritura estando el parámetro Write Operation (UTILITY / Protect / User Memory Protect) ACTIVADO, una ventana muestra el mensaje "Write Protect ON". Para escribir los ajustes en la memoria interna, ajuste este parámetro en OFF. Una vez efectuados los ajustes, pulse [EXIT] o [ENTER] para cerrar la ventana. Después pulse [F6] para volver a efectuar la operación Escribir. Una vez ajustado en OFF, el parámetro Write Operation quedará en OFF hasta que se apague la unidad.

Copiar los ajustes de la fuente de sonido - 2 Copy

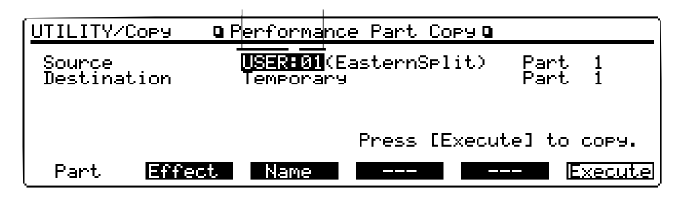
Esta función permite copiar los datos contenidos en cualquier Patch, Performance o Set de Percusión en el Patch, Performance o Set de Percusión actual. Esta función facilita la edición.

Copiar un Performance

Para copiar los ajustes de un Performance, pulse (UTILITY) desde el modo Performance y después efectué la operación Copiar.

Copiar la Parte del Performance

Se copian los ajustes de la Parte del Performance en la Parte especificada del Performance actual.



Source (Fuente)

Selecciona el Performance que contiene los datos a copiar. Se muestra el nombre del Performance seleccionado entre paréntesis ( ).

Part (Parte Fuente de la copia)

Selecciona la Parte a copiar.

Destination (Destino)

Indica provisionalmente que el destino de la copia es el Performance actual.

Part (Parte destino de la copia)

Selecciona la Parte donde se copian los datos.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Utility Menu (UTILITY) esté activada.

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F2] (Copy) para seleccionar Copy.

También puede seleccionar esta función desplazando el cursor a "2 Copy" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Utility Menú (UTILITY) o pulsando la tecla numérica [2] y después [ENTER].

❸ Pulse [F1] (Part) para llamar a la pantalla Performance Part Copy (UTILITY / Copy).

❹ Desplace el cursor a "Source" y modifique el grupo y número para seleccionar el Performance fuente de la copia.

Si desea seleccionar el Performance actual como fuente de la copia, ajuste TEMP.

❺ Pulse [▶] para desplazar el cursor a "Part" (Parte fuente de la Copia) y seleccione la Parte fuente de la copia.

También puede seleccionar la Parte deseada pulsando TRACK / PART [1]-[16].

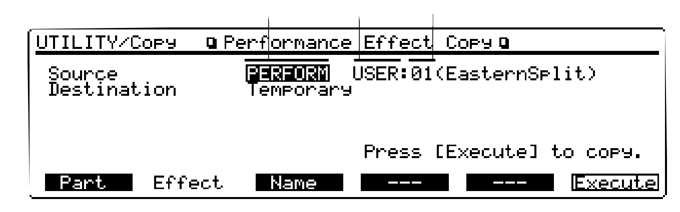
❻ Pulse [▼] para desplazar el cursor a "Part" (Parte Destino de la Copia) y seleccione la Parte destino de la copia.

También puede seleccionar la Parte pulsando TRACK / PART [1]-[16].

❼ Pulse [F6] (Execute) para copiar los ajustes de la Parte.

Copiar los efectos del Performance

Se copian los ajustes del Performance o Patch en el Performance actual.



Source (Fuente)

Selecciona el Performance que contiene los ajustes de los efectos a copiar. Se muestra el nombre del Performance o Patch seleccionado entre paréntesis ( ).

Destination (Destino)

Indica provisionalmente que el destino de la copia es el Performance actual.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Utility Menu (UTILITY) esté activada.

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F2] (Copy) para seleccionar Copy.

También puede seleccionar esta función desplazando el cursor a "2 Copy" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Utility Menú (UTILITY) o pulsando la tecla numérica [2] y después [ENTER].

❸ Pulse [F2] (Effect) para llamar a la pantalla Performance Effect Copy (UTILITY / Copy).

❹ Desplace el cursor al modo deseado y PERFORM o PATCH.

❺ Pulse [▶] para desplazar el cursor y después cambie el grupo y número para seleccionar el Performance o Patch fuente de la copia.

❻ Pulse [F6] (Execute) para copiar los ajustes de la Parte.

Copiar el nombre del Performance

Se copia el nombre del Performance en el Performance actual.



Source (Fuente)

Selecciona el Performance cuyo nombre se copia. Se muestra el nombre del Performance seleccionado entre paréntesis ( ).

Destination (Destino)

Indica provisionalmente que el destino de la copia es el Performance actual.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Utility Menu (UTILITY) esté activada.

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F2] (Copy) para seleccionar Copy.

También puede seleccionar esta función desplazando el cursor a "2 Copy" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Utility Menú (UTILITY) o pulsando la tecla numérica [2] y después [ENTER].

❸ Pulse [F3] (Name) para llamar a la pantalla Performance Name Copy (UTILITY / Copy).

❹ Cambie el grupo y número para seleccionar el Performance o Patch fuente de la copia.

❺ Pulse [F6] (Execute) para copiar el nombre del Performance.

Patch copy (Copiar un Patch)

Para copiar los ajustes contenidos en un Patch en el Patch actual, pulse (UTILITY) desde el modo Patch y después efectúe la operación Copiar.

Patch Tone Copy (Copiar el Tone del Patch)

Se copian los ajustes del Tone contenido en el Patch seleccionado en el Tone contenido en la Parte actual.

Grupo **Número**



Source (Fuente)

Selecciona el Patch que contiene los ajustes del Tone a copiar. Se muestra el nombre del Patch seleccionado entre paréntesis ( ).

Tone (Tone Fuente de la copia)

Selecciona el Tone a copiar.

Destination (Destino)

Indica provisionalmente que el destino de la copia es el Patch actual.

Tone (Tone destino de la copia)

Selecciona el Tone donde se copian los datos.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Utility Menu (UTILITY) esté activada.

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F2] (Copy) para seleccionar Copy.

También puede seleccionar esta función desplazando el cursor a "2 Copy" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Utility Menú (UTILITY) o pulsando la tecla numérica [2] y después [ENTER].

❸ Pulse [F1] (Tone) para llamar a la pantalla Patch Tone Copy (UTILITY / Copy).

❹ Desplace el cursor a "Source" y modifique el grupo y número para seleccionar el Patch fuente de la copia.

Si desea seleccionar el Patch actual, ajuste TEMP.

❺ Pulse [▶] para desplazar el cursor a "Tone" (Tone fuente de la Copia) y seleccione el Tone fuente de la copia.

También puede seleccionar el Tone fuente pulsando TONE SELECT [1]-[4].

❻ Pulse [▼] para desplazar el cursor a "Tone" (Tone Destino de la Copia) y seleccione el Tone destino de la copia.

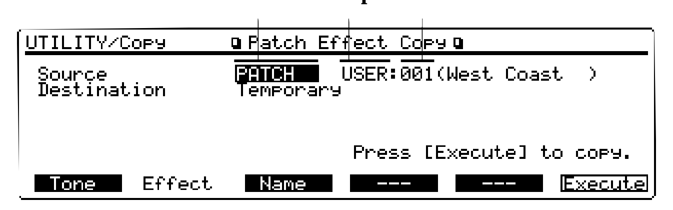
También puede seleccionar el Tone destino pulsando TONE SELECT [1]-[4].

❼ Pulse [F6] (Execute) para copiar los ajustes de la Parte.

Patch Effects Copy (Copiar los efectos del Patch)

Se copian los ajustes del Performance o Patch en el Performance actual.

Modo **Grupo** **Número**



Source (Fuente)

Selecciona el Performance o Patch que contiene los ajustes de los efectos a copiar. Se muestra el nombre del Performance o Patch seleccionado entre paréntesis ( ).

Destination (Destino)

Indica provisionalmente que el destino de la copia es el Patch actual.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Utility Menu (UTILITY) esté activada.

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F2] (Copy) para seleccionar Copy.

También puede seleccionar esta función desplazando el cursor a "2 Copy" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Utility Menú (UTILITY) o pulsando la tecla numérica [2] y después [ENTER].

❸ Pulse [F2] (Effect) para llamar a la pantalla Performance Effect Copy (UTILITY / Copy).

❹ Desplace el cursor al modo deseado y PERFORM o PATCH.

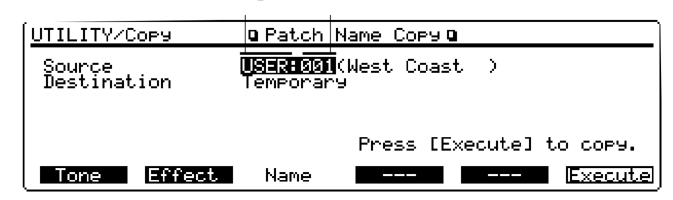
❺ Pulse [▶] para desplazar el cursor y después cambie el grupo y número para seleccionar el Performance o Patch fuente de la copia.

❻ Pulse [F6] (Execute) para copiar los ajustes de la Parte.

Patch name copy (Copiar el nombre del Patch)

Se copia el nombre del Performance en el Performance actual.

Grupo **Número**



Source (Fuente)

Selecciona el Patch cuyo nombre se copia. Se muestra el nombre del Patch seleccionado entre paréntesis ( ).

Destination (Destino)

Indica provisionalmente que el destino de la copia es el Patch actual.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Utility Menu (UTILITY) esté activada.

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F2] (Copy) para seleccionar Copy.

También puede seleccionar esta función desplazando el cursor a "2 Copy" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Utility Menú (UTILITY) o pulsando la tecla numérica [2] y después [ENTER].

❸ Pulse [F3] (Name) para llamar a la pantalla Patch Name Copy (UTILITY / Copy).

❹ Cambie el grupo y número para seleccionar el Patch fuente de la copia.

❺ Pulse [F6] (Execute) para copiar el nombre del Patch.

Rhythm Set copy (Copiar un Set de Percusión)

Para copiar los ajustes contenidos en un Set de Percusión en el Set de Percusión actual, pulse (UTILITY) desde el modo Set de Percusión y después efectué la operación Copiar.

Rhythm key copy (Copiar la tecla de Set de Percusión)

Se copian los ajustes individuales de las teclas contenidas en el Set de Percusión seleccionado en cada tecla contenida en la Set de Percusión actual.



Source (Fuente)

Selecciona el Set de Percusión que contiene los ajustes de Tecla a copiar. Se muestra el nombre del Set de Percusión seleccionado entre paréntesis ( ).

Source Key (Tecla Fuente de la copia)

Selecciona la nota de percusión (la tecla) a copiar.

Destination (Destino)

Indica provisionalmente que el destino de la copia es el Set de Percusión actual.

Destination Key (Tecla destino de la copia)

Selecciona la tecla donde se copian los datos.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Utility Menu (UTILITY) esté activada.

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F2] (Copy) para seleccionar Copy.

También puede seleccionar esta función desplazando el cursor a "2 Copy" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Utility Menú (UTILITY) o pulsando la tecla numérica [2] y después [ENTER].

❸ Pulse [F1] (Key) para llamar a la pantalla Rhythm Key Copy (UTILITY / Copy).

❹ Desplace el cursor a "Source" y modifique el grupo y número para seleccionar el Set de Percusión fuente de la copia.

Si desea seleccionar el Set de Percusión actual, ajuste TEMP.

❺ Pulse [▶] para desplazar el cursor a la tecla fuente y seleccione el Tone fuente de la copia.

También puede seleccionar la tecla pulsando una tecla del teclado del XP-80 fuente o TONE SELECT [1]-[4].

❻ Pulse [v] para desplazar el cursor a la Tecla Destino de la Copia y seleccione la tecla destino de la copia.

También puede seleccionar el Tone destino pulsando las teclas del teclado del XP-80 o TONE SELECT [1]-[4].

❼ Pulse [F6] (Execute) para copiar los ajustes de la tecla fuente de la copia.

Rhythm Set name copy (Copiar el nombre del Set de percusión)

Se copia el nombre del Set de Percusión en el Set de Percusión actual.

Grupo Número

UTILITY/Copy Rhythm Name Copy
Source USER:001(HouseDrumSet)
Destination Temporary
Press [Execute] to copy.
Key Name --- --- --- Execute

Source (Fuente)

Selecciona el Set de Percusión cuyo nombre se copia. Se muestra el nombre del Set de Percusión seleccionado entre paréntesis ( ).

Destination (Destino)

Indica provisionalmente que el destino de la copia es el Set de Percusión actual.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Utility Menu (UTILITY) esté activada.

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F2] (Copy) para seleccionar Copy.

También puede seleccionar esta función desplazando el cursor a "2 Copy" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Utility Menú (UTILITY) o pulsando la tecla numérica [2] y después [ENTER].

❸ Pulse [F3] (Name) para llamar a la pantalla Set de Percusión Name Copy (UTILITY / Copy).

❹ Cambie el grupo y número para seleccionar el Set de Percusión fuente de la copia.

❺ Pulse [F6] (Execute) para copiar el nombre del Set de Percusión.

Inicializar los ajustes de la fuente de sonido - 3 Inicializar

Esta función recupera los ajustes de fábrica o el valor están-dar del Patch, Performance o Set de Percusión actual.

* Sólo los datos actuales se inicializan y no los datos contenidos en la memoria del usuario. Para inicializar todos los datos, efectúe la operación Factory Preset (UTILITY / Preset / Factory Preset).

Puede inicializar los datos de dos maneras según la aplicación.

Mode (Modo Inicializar)

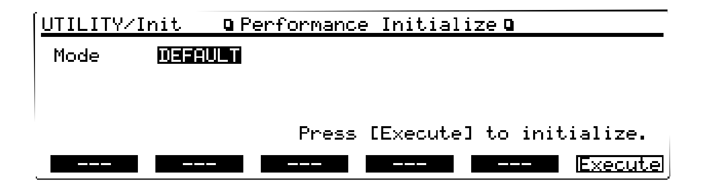
DEFAULT: Ajusta los datos actuales a los valores estándar denominados "datos iniciales" (INIT PATCH, INIT PERFORM o INIT SET). Al crear sonidos propios, deberá seleccionar este modo.

PRESET: Ajusta los datos actuales contenidos en la memoria del usuario a los ajustes de fábrica.

* Si los datos actuales son de un Patch, Performance o Set de Percusión contenido en la memoria preset (PR-A - PR-C, GM) y si efectúa la inicialización habiendo especificado PRESET, se ajustan los datos al valor del número de la memoria del usuario correspondiente.

La función Performance Inicialize

Para inicializar los ajustes de Performance, pulse (UTILITY) desde el modo Performance y efectúe la inicialización.



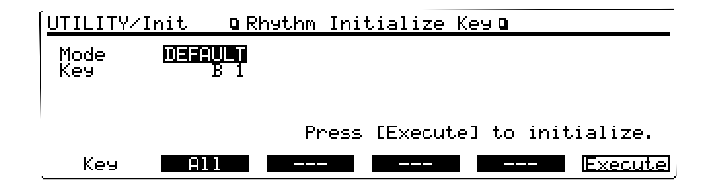
La función Patch Inicialize

Para inicializar los ajustes de Patch, pulse (UTILITY) desde el modo Patch y efectúe la inicialización.



La función Ryhthm Set Inicialize (Inicializar el Set de Percusión)

Para inicializar los ajustes de Set de Percusión, pulse (UTILITY) desde el modo Set de Percusión y efectúe la inicialización.



Existen dos maneras para inicializar un Set de Percusión. El primero sería inicializar sólo los ajustes correspondientes a una tecla específica del Set de Percusión (Key) y la segunda sería inicializar los ajustes del Set de Percusión íntegro (All). Seleccione cualquiera de los dos pulsando [F1] (Key) o [F2] (All).

Si desea seleccionar Key, desplace el cursor a Key y seleccione la tecla a inicializar. También puede especificar la tecla a inicializar pulsando la tecla correspondiente en el teclado o TONE SELECT [1]-[4].

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Utility Menu (UTILITY) esté activada.

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F3] (Init) para seleccionar Inicialize.

También puede seleccionar esta función desplazando el cursor a "3 Inicialize" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Utility Menú (UTILITY) o pulsando la tecla numérica [3] y después [ENTER].❸ Asegúrese de que el cursor esté puesto en "Mode" y seleccione el método de la inicialización deseado.

❹ Pulse [F6] (Execute) para efectuar la inicialización.

Transmitir los ajustes de los sonidos - 4 Data Transfer

Esta función permite transmitir los ajustes de la fuente de sonido o del Sistema guardados en la memoria del XP-80 o en un diskette a un aparato MIDI externo o grabarlos en la canción interna.

Transmitir datos a un aparato MIDI externo

El proceso de transmitir los datos de Patch, Performance, Set de Percusión o Sistema a un aparato MIDI externo se denomina "Envío de Datos". Este proceso se utiliza si conecta dos XP-80s que dispongan de los mismos ajustes de Patch, Performance o Set de percusión para utilizarlos juntos, o bien si desea grabar datos de Patch, Performance, set de Percusión o Sistema en un aparato MIDI externo para crear una copia de seguridad de los datos.

UTILITY/Xfer Data Transfer to MIDI
Source ALL USER
Destination to MIDI
Press [Execute] to transfer.
to MIDI to Seq to User --- --- Execute

Source

Especifica los datos a transmitir mediante las combinaciones presentadas a continuación.

Por ejemplo, si desea transmitir los ajustes de los Patches 001-032 contenidos en el grupo USER, especifique "PATCH USER:001-032".

Source			
ALL	USER		1
	TEMP		2
PERFORM	USER	01-32	3
	TEMP	-PATCH	4
		+PATCH	5
	CTRL		6
PATCH	USER	001-128	7
	TEMP		8
RHYTHM	USER	001-002	9
	TEMP		10
SYSTEM	User		11

1: 1: Todos los patches, Performances y Sets de Percusión contenidos en el grupo USER.

2: El Performance, Patch o Set de Percusión actual.

3: El Performance correspondiente al número especificado en el grupo USER.

4: El Performance actual.

5: El Performance y el Patch o Set de Percusión asignados a cada Parte del Performance.

6: Los números de Selección de Banco y Programa del Performance y los mensajes de Nivel de Volumen y Panorama de las Partes cuyo interruptor Rx esté ajustado en ON.

7: El Patch correspondiente al número especificado en el grupo USER.

8: El Patch actual.

9: El Set de Percusión del número especificado en el grupo USER.

10: El Set de Percusión actual.

11: Sistema.

* No puede seleccionar el número 6 desde el modo Patch. Además, los mensajes de Nivel de Volumen y Panorama a transmitir no forman parte de los datos del Performance seleccionado; son ajustes globales del XP-80 íntegro. Para comprobar dichos datos, utilice la pantalla Part Information (PERFORM / Info).

Destination (Destino)

Si la pantalla muestra las palabras "to MIDI" significa que se transmiten los datos al aparato MIDI externos.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Utility Menu (UTILITY) esté activada.

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F4] (Xfer) para seleccionar Data Transfer.

También puede seleccionar esta función desplazando el cursor a "4 Data Transfer" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Utility Menú (UTILITY) o pulsando la tecla numérica [4] y después [ENTER].

❸ Pulse [F1] (to MIDI) para llamar a la pantalla Data Transfer to MIDI (UTILITY / Xfer).

❹ Desplace el cursor a "Source" y especifique los datos que desee transmitir.

❺ Pulse [F6] (Execute) para transmitir los datos.

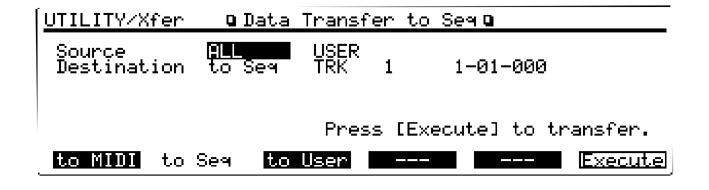
Mientras se transmiten los datos, la pantalla muestra "Transmiting..."

* Para interrumpir la transmisión de datos, pulse [EXIT].

Transmitir datos a la canción interna

Ud. puede transmitir los ajustes de Patch, Performance, Set de Percusión o Sistema a la Posición de la Canción especificada de una pista de Frases o patrón de la Canción Interna. Al grabar los ajustes de la fuente de sonido, etc.. (datos de Configuración) al principio de la canción, podrá asegurarse de que la reproducción de la canción se efectúe siempre con el Patch o Performance correcto.

* Al grabar datos de configuración al principio de la canción, cree un compás en blanco justamente delante de los datos de Performance y transmita los datos de configuración a dicho compás. Si no lo hace, los datos de performance y los datos de configuración quedarán solapados, lo cual hará que la canción no se reproduzca correctamente.



Source

Especifica los datos a transmitir mediante las combinaciones presentadas a continuación.

Por ejemplo, si desea transmitir los ajustes del Performance o Patch y Set de Percusión actuales asignados a cada Parte, especifique "PERFORM TEMP:+PATCH".

Source			
ALL	USER		1
	TEMP		2
PERFORM	USER	01-32	3
	TEMP	-PATCH	4
		+PATCH	5
	CTRL		6
PATCH	USER	001-128	7
	TEMP		8
RHYTHM	USER	001-002	9
	TEMP		10
SYSTEM	User		11

1: Todos los patches, Performances y Sets de Percusión contenidos en el grupo USER.

2: El Performance, Patch o Set de Percusión actual.

3: El Performance correspondiente al número especificado en el grupo USER.

4: El Performance actual.

5: El Performance y el Patch o Set de Percusión asignados a cada Parte del Performance.

6: Los números de Selección de Banco y Programa del Performance y los mensajes de Nivel de Volumen y Panorama de las Partes cuyo interruptor Rx esté ajustado en ON. Utilice esta selección si desea efectuar una grabación generalizada del equilibrio de los ajustes del Performance.

7: El Patch correspondiente al número especificado en el grupo USER.

8: El Patch actual.

9: El Set de Percusión del número especificado en el grupo USER.

10: El Set de Percusión actual.

11: Sistema.

❋ No puede seleccionar el número 6 desde el modo Patch. Además, los mensajes de Nivel de Volumen y Panorama a transmitir no forman parte de los datos del Performance seleccionado; son ajustes globales del XP-80 íntegro. Para comprobar dichos datos, utilice la pantalla Part Information (PERFORM / Info).

Destination

Si la pantalla muestra las palabras "to Seq" significa que se transmiten los datos a la canción interna.

Aquí también puede especificar la pista de Frases o Patrón donde se envían los datos y a qué Posición de la Canción (compás-tiempo-reloj) de dicha pista o Patrón. No puede seleccionar una pista de Frases o Patrón si no contiene datos de performance.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Utility Menu (UTILITY) esté activada.

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F4] (Xfer) para seleccionar Data Transfer.

También puede seleccionar esta función desplazando el cursor a "4 Data Transfer" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Utility Menú (UTILITY) o pulsando la tecla numérica [4] y después [ENTER].

❸ Pulse [F2] (to Seq) para llamar a la pantalla Data Transfer to Seq (UTILITY / Xfer).

❹ Desplace el cursor a "Source" y especifique los datos que desee transmitir.

❺ Pulse [▼] para desplazar el cursor y seleccionar la pista de Frases o Patrón donde desee transmitir los datos.

También puede seleccionar la pista de Frases deseada pulsando TRACK / PART [1]-[16].

Para seleccionar un Patrón, pulse [PATTERN] y especifique el número del Patrón deseado.

❻ Pulse [▶] para desplazar el cursor y especificar la Posición de la Canción de la pista de Frases o Patrón donde desee transmitir los datos.

❼ Pulse [F6] (Execute) para transmitir los datos.

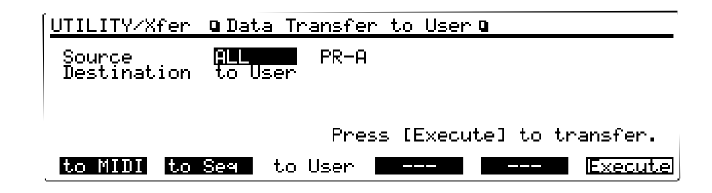
Mientras se transmite los datos, la pantalla muestra "Transmiting..."

❋ Para interrumpir la transmisión de datos, pulse [EXIT].

Transmitir datos a la memoria del usuario

Ud. puede transmitir los ajustes de Patch, Performance, Set de Percusión a la memoria del usuario y los de Sistema a la memoria del sistema. Al cargar los datos de sonido procedentes del diskette o Placa de Ampliación en la memoria del usuario, podrá añadir al Performance mucho sonidos diferentes.

❋ Si desea transmitir el archivo de datos íntegro, utilice la función Load (Disk / Load).



Source

Especifica los datos a transmitir mediante las combinaciones presentadas a continuación.

Por ejemplo, si desea transmitir el Set de Percusión 001 contenido en la Placa de Ampliación introducida en el slot EXP-A del XP-80, especifique "RHYTHM XP-A:001-001".

Source			
ALL	PR-A		1
	PR-B		2
PERFORM	USER	01-32	3
	PR-A	01-32	4
	PR-B	01-32	5
	DISK	01: *.SVD 01-32	6
PATCH	USER	001-128	7
	PR-A	001-128	8
	PR-B	001-128	9
	PR-C	001-128	10
	GM	001-128	11
	XP-A	001-	12
	XP-B	001-	13
	XP-C	001-	14
	XP-D	001-	15
	DISK	01: *.SVD 001-128	16
RHYTHM	USER	001-002	17
	PR-A	001-002	18
	PR-B	001-002	19
	PR-C	001-002	20
	GM	001-002	21
	XP-A	001-	22
	XP-B	001-	23
	XP-C	001-	24
	XP-D	001-	25
	DISK	01: *.SVD 001-002	26
SYSTEM	Disk	01: *.SVD	27

1: Todos los patches, Performances y Sets de Percusión contenidos en el grupo PR-A.

2: Todos los patches, Performances y Sets de Percusión contenidos en el grupo PR-B.

3: El Performance correspondiente al número especificado en el grupo USER.

4: El Performance correspondiente al número especificado en el grupo PR-A.

5: El Performance correspondiente al número especificado en el grupo PR-B.

6: Los Performances grabados en el archivo de datos. Para transmitir sólo los datos del Performance especificado, especifique el número de dicho Performance.

7: El Patch correspondiente al número especificado en el grupo USER.

8: El Patch correspondiente al número especificado en el grupo PR-A.

9: El Patch correspondiente al número especificado en el grupo PR-B.

10: El Patch correspondiente al número especificado en el grupo PR-C.

11: El Patch correspondiente al número especificado en el grupo GM.

12: El Patch correspondiente al número especificado en el grupo XP-A.

13: El Patch correspondiente al número especificado en el grupo XP-B.

14: El Patch correspondiente al número especificado en el grupo XP-C.

15: El Patch correspondiente al número especificado en el grupo XP-D.

16: Los Patches grabados en el archivo de datos. Para transmitir sólo los datos del Patch especificado, especifique el número de dicho Patch.

17: El Set de Percusión correspondiente al número especificado en el grupo USER.

18: El Set de Percusión correspondiente al número especificado en el grupo PR-A.

19: El Set de Percusión correspondiente al número especificado en el grupo PR-B.

20: El Set de Percusión correspondiente al número especificado en el grupo PR-C.

21: El Set de Percusión correspondiente al número especificado en el grupo GM.

22: El Set de Percusión correspondiente al número especificado en el grupo XP-A.

23: El Set de Percusión correspondiente al número especificado en el grupo XP-B.

24: El Set de Percusión correspondiente al número especificado en el grupo XP-C.

25: El Set de Percusión correspondiente al número especificado en el grupo XP-D.

26: Los Sets de Percusión grabados en el archivo de datos. Para transmitir sólo los datos del Set de Percusión especificado, especifique el número de dicho Set de Percusión.

27: El Sistema grabado en el archivo de datos.

❋ No puede seleccionar 12-15 ó 22-25 si no ha instalado una Placa de Ampliación en la unidad (pág. 45)

❋ Al seleccionar 6, 16, 26 ó 27, podrá ver la lista de archivos de datos pulsando [F5] (List). Para seleccionar un archivo de datos de la lista, desplace el cursor al archivo de datos deseado y pulse [F6] (Select) o [ENTER].



Destination

Si la pantalla muestra las palabras "to User" significa que se transmiten los datos a la canción interna.

Aquí también puede especificar el número de destino.

❋ Si selecciona 1, 2 ó 27 en el parámetro Source, no puede especificar el número de destino.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Utility Menu (UTILITY) esté activada.

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F4] (Xfer) para seleccionar Data Transfer.

También puede seleccionar esta función desplazando el cursor a "4 Data Transfer" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Utility Menú (UTILITY) o pulsando la tecla numérica [4] y después [ENTER].

❸ Pulse [F3] (to User) para llamar a la pantalla Data Transfer to User (UTILITY / Xfer).

❹ Desplace el cursor a "Source" y especifique los datos que desee transmitir.

❺ Desplace el cursor a "Destination" y especifique el número destino de la transferencia.

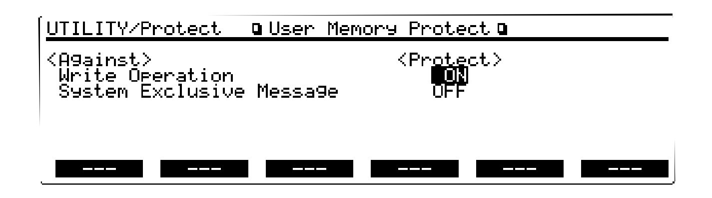
❻ Pulse [F6] (Execute) para transmitir los datos.

Mientras se transmite los datos, la pantalla muestra "Transmiting..."

❋ Para interrumpir la transmisión de datos, pulse [EXIT].

Prohibir la escritura en la memoria del usuario - 5 Protect (User memory protect)

Esta función evita que se escriba en la memoria del usuario para asegurar que no se pierden accidentalmente los datos de Patch, Performance o Set de Percusión.



Write Operation (Operación Escribir)

Esta función evita que se utilice la operación Escribir para escribir datos encima de los contenidos en la memoria del usuario. Cuando está ajustada en ON, no puede escribir datos encima de los existentes. Puede escribir datos encima de los existentes sólo si está ajustada en OFF. Al encender el XP-80, siempre estará ajustada en ON y, por lo tanto, deberá ajustarla en OFF antes de escribir ajustes en la memoria del usuario encima de los existentes. También puede ajustarla en OFF como parte de las Operaciones Escribir y Preset de Fábrica.

System Exclusive Message (Mensaje de Sistema Exclusive)

Esta función evita que los mensajes de Sistema Exclusive procedentes de un aparato MIDI externo escriban ajustes de la memoria del usuario encima de los existentes. Al encender el XP-80, siempre estará ajustado en ON. Para escribir encima de los ajustes de la memoria del usuario, tendrá que ajustarlo en OFF.

* Cuando está ajustada en OFF, aunque el parámetro Write Operation esté ajustado en ON, podrá escribir datos encima de los existentes mediante un mensaje de Sistema Exclusive.

<Procedimiento>

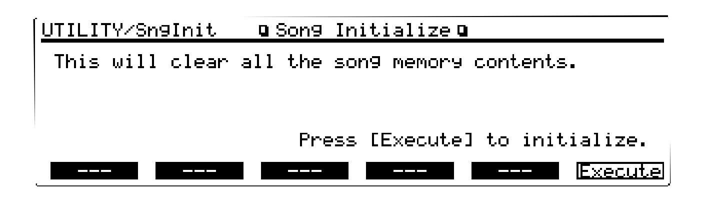
❶ 1 Asegúrese de que la pantalla Utility Menu (UTILITY) esté activada.
❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F5] (Protect) para seleccionar User Memory Protect.

También puede seleccionar esta función desplazando el cursor a "5 Protect" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Utility Menú (UTILITY) o pulsando la tecla numérica [5] y después [ENTER].

❸ Desplace el cursor a "Write Operation" y especifique On o OFF.
❹ Desplace el cursor a "System Exclusive Message" y especifique On o OFF.

Borrar la canción interna - 6 Song Int (Song Inicialize)

Esta función borra el contenido de la canción interna contenida en la memoria interna. Deberá utilizarla antes de grabar una canción nueva.



<Procedimiento>

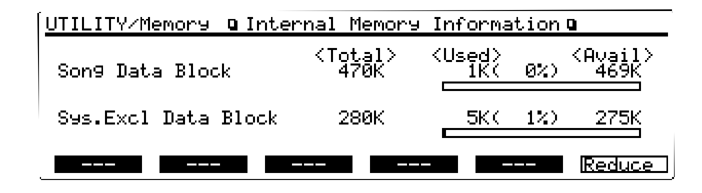
❶ Asegúrese de que la pantalla Utility Menu (UTILITY) esté activada.
❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 2 y después [F1] (SngInit) para seleccionar Song Inicialize.

También puede seleccionar esta función desplazando el cursor a "6 Song Init" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Utility Menú (UTILITY) o pulsando la tecla numérica [6] y después [ENTER].

❸ Pulse [F6] (Execute) para efectuar la inicialización de la canción.

Comprobar la cantidad de memoria interna disponible - 7 Memory Info (información de la memoria interna)

Esta función permite comprobar la cantidad de datos guardados en la memoria interna. La edición y la cuantificación repetida crean datos que no son esenciales para la reproducción de la canción interna. Debe borrar dichos datos utilizando la función Data Reduce.



Song Data Block (Bloque de datos de Canción)

Muestra la cantidad de datos que contiene la canción interna.

<Total> muestra la capacidad máxima de la memoria.

<Used> muestra la cantidad de memoria utilizada.

<Avail> muestra la cantidad de memoria disponible.

También se muestra una pantalla gráfica que contiene datos de referencia.

Sys. Excl data Block (Bloque de datos de los mensajes de Sistema Exclusive)

Muestra la cantidad de mensajes de Sistema Exclusive contenidos en la canción interna. Si la canción interna contiene grandes cantidades de datos de mensajes de Sistema Exclusive, puede impedir que pueda efectuar las operaciones de grabación o la función Deshacer.

<Total> muestra la capacidad máxima de la memoria.

<Used> muestra la cantidad de memoria utilizada.

<Avail> muestra la cantidad de memoria disponible.

También se muestra una pantalla gráfica que contiene datos de referencia.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Utility Menu (UTILITY) esté activada.
❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 2 y después [F2] (Memory) para seleccionar Internal Memory Information.

También puede seleccionar esta función desplazando el cursor a "7 Memory" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Utility Menú (UTILITY) o pulsando la tecla numérica [7] y después [ENTER].

❸ En la pantalla internal Memory Information (UTILITY / memory) compruebe la cantidad de memoria interna utilizada.

<Data Reduce>

La función Data Reduce borra los datos que son innecesarios para efectuar la reproducción a fin de ahorrar memoria. Esta función es especialmente útil para resolver las situaciones en las que la pantalla muestra "Internal Memory Full".

* No puede deshacer la operación efectuada con la función Data Reduce.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Internal Memory Information (UTILITY / Memory) esté activada.

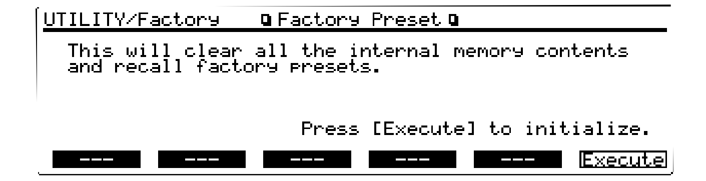
❷ Pulse [F6] (Reduce).

Se muestra una ventana que pregunta si está seguro que desea efectuar la operación.

❸ Pulse [F5] (OK) para efectuar la operación. Para cancelarla, pulse (F6) (Cancel).

Recuperar los ajustes por defecto de fábrica - 8 Factory (Factory preset)

Esta función reajusta todos los ajustes guardados en la memoria del XP-80 a los ajustes de fábrica. También afecta a los ajustes de la Memoria Interna y a los ajustes de la Cadena.



<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Utility Menu (UTILITY) esté activada.

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 3 y después [F1] (Preset) para seleccionar Factory Preset.

También puede seleccionar esta función desplazando el cursor a "8 Factory" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Utility Menú (UTILITY) o pulsando la tecla numérica [8] y después [ENTER].

❸ Pulse [F6] (Execute) para efectuar la operación.

Una vez efectuada la operación, se mostrará la pantalla Play (PATCH).

* Si efectúa la operación Factory Preset estando el parámetro Write Operation ajustado en ON, la ventana muestra el mensaje "Write Protect ON". Para efectuar la operación, ajuste este parámetro en OFF. Una vez completado el ajuste, pulse [EXIT] o [ENTER] para cerrar la ventana. Ahora pulse [F6] (Execute) para volver a efectuar la operación. Una vez ajustado en OFF, el parámetro Write Operation quedará en OFF hasta que apague la unidad.

Capítulo 9. Funciones relacionadas con diskettes (Modo Disk)

En el modo Disk puede efectuar funciones relacionadas con diskettes como, por ejemplo, cargar los datos contenidos en el diskette en la memoria del XP-80 (Load) y guardar los ajustes de una canción o la fuente de sonido en el diskette (Save). En este modo también puede formatear el diskette o crear un diskette backup (un copia de seguridad) en este modo.

<Antes de efectuar operaciones en el modo Disk>

Para efectuar cualquier operación en el modo Disk, precisa un diskette 2DD/2HD de 3.5 pulgadas.

Antes de utilizar un nuevo diskette o uno que haya sido utilizado en otro aparato, deberá inicializarlo en el XP-80. Debe formatear el diskette 2DD de 3.5 pulgadas a 720KB y el diskette 2HD a 1440KB. Estos son los formatos estándar que se utilizan con la mayoría de los programas de software de datos y ordenadores/instrumentos. Si guarda una canción creada en el XP-80 en forma de Archivo MIDI Estándar, puede hacer sonar dicha canción en muchos aparatos.

Acerca del modo Disk

Simplemente pulse [DISK] para que se ilumine su indicador y seleccione el modo deseado.

El modo Disk proporciona nueve funciones organizadas en tres grupos: Menús 1-3.

Menú 1

Load

Esta función carga los datos contenidos en el diskette en la memoria del XP-80.

Save

Esta función guarda los datos en un diskette.

Format

Esta función formatea el diskette.

Backup

Esta función crea diskettes backup (copias de seguridad).

Verify

Esta función comprueba los archivos contenidos en el diskette para verificar su estado.

Menú 2

Volumen (Cambiar la etiqueta de Nivel de Volumen)

Ésta asigna una nueva etiqueta de Nivel de Volumen al diskette.

Delete (Suprimir el Archivo)

Esta función suprime los archivos innecesarios contenidos en el diskette.

Rename

Ésta asigna un nuevo nombre al archivo contenido en el diskette.

Menú 3

Info (Información del Diskette)

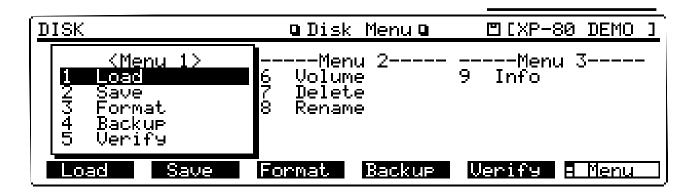
Esta función muestra el número de archivos en el diskette y la memoria disponible.

(Procedimiento Básico)

❶ Introduzca el diskette en la unidad de disco.

❷ Pulse [DISK] para llamar a la pantalla Disk Menu (DISK).

Etiqueta de Volumen



❸ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el menú que contiene la función deseada.

Cada vez que pulse [F6] (Menu), se desplazará cíclicamente al Menú 1, Menú 2, Menú 3, Menú 1, etc...

❹ Pulse el botón [F1]-[F5] apropiado para seleccionar la función deseada. Se muestra la pantalla correspondiente a la función seleccionada.

✳ También puede seleccionar la función deseada pulsando [INC]/[DEC], los botones cursor o girando el dial VALUE para desplazar el cursor y, a continuación, pulsando [ENTER]. También puede seleccionar la función deseada entrando el número asignado a la función pulsando la tecla numérica correspondiente y, a continuación, pulsando [ENTER] desde la pantalla Disk Menu (DISK).

❺ Ajuste los parámetros deseados desde la pantalla que corresponde a cada función.

✳ Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

❻ Pulse [F6] (Execute) para efectuar la operación.

Una vez completada la operación, la pantalla mostrará "COMPLETE".

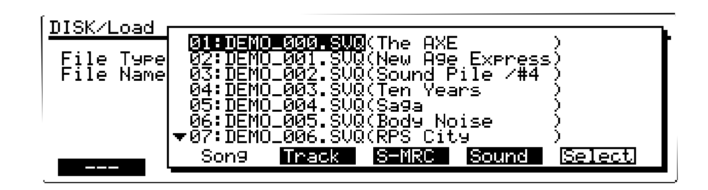
❼ Para volver a la pantalla Disk Menu (DISK), pulse [EXIT]. Para volver a la pantalla original, pulse [DISK] otra vez.

<Hacer que se muestre la lista de archivos>

Al seleccionar Load, Save, Delete File, Rename o Disk Information, podrá ver la lista de archivos contenidos en el diskette. Esto se denomina "Ventana File List" La ventana File List muestra hasta siete archivos simultáneamente de cada tipo de archivo por orden alfabético. Localizar el archivo deseado es así de fácil.

<Procedimiento>

❶ En la pantalla Load, Save, Delete File, Rename o Disk Information, pulse [F5] (List) para que se muestre la ventana File List.



El cursor indica el archivo actual.

❷ 2 Para cambiar el tipo de archivo mostrado, pulse [F2]-[F5].

El tipo de archivo que se muestra varía según el ajuste del parámetro File Type.

Π Pulse [G], [H], [INC] o [DEC] o gire el dial VALUE para desplazar el cursor al archivo deseado. También Como

todavía no se ha finalizado la selección del archivo, el número de la canción y el número del archivo se muestran dentro de un cuadro.

* Se muestra la marca ▲ o ▼ en la parte superior izquierda o inferior izquierda, respectivamente de la pantalla. Esto significa que existen más archivos de los que caben en la ventana actual. Para verlos, desplace el cursor al archivo localizado más abajo en la pantalla y pulse [▲] o [INC]. Para ver los archivos siguientes, desplace el cursor al archivo localizado en la línea superior y pulse [▼] o [DEC].

La ventana File List se cierra.

* Para cerrar la ventana File List sin finalizar la selección del archivo, pulse [EXIT].

❹ Pulse[F6] (Select) o [ENTER] para finalizar la operación.

Cargar en el XP-80 un archivo contenido en un diskette - 1 Load

Esta función carga en la memoria interna la canción contenida en el diskette. Como el XP-80 también puede cargar canciones MRC Pro además de Archivos MIDI Estándar y canciones de formato S-MRC, es capaz de manejar eficazmente diferentes tipos de datos de canción. Si utiliza una canción MRC Pro, puede especificar una pista de Frases o patrón como destino de la carga. Por lo tanto, puede crear una canción completa combinando datos de canción MRC Pro. Además de canciones, también puede cargar en la memoria interna archivos de datos o cadenas.

* Al cargar un nuevo archivo, escribirá los nuevos datos encima de los existentes en la memoria. Para conservar los datos existentes, guárdelos en el diskette antes de cargar los datos nuevos.



File Type

Selecciona el tipo de archivo a cargar.

SONG: Carga canciones MRC Pro o Archivos MIDI Estándar en la memoria interna.

TRACK: Carga una pista de Frases o Patrón extraído de una canción MRC Pro en la pista de Frases o el Patrón que Ud. especifique.

S-MRC: Convierte la canción S-MRC creada en un MC-50, etc.. en canción MRC Pro y la carga en la memoria interna.

SOUND: Carga Patches, Performances y Sets de Percusión en la memoria interna, y datos de Sistema, en la memoria del sistema.

CHAIN: Cuando el XP-80 entre en modo reproducción en cadena, se cargará en el XP-80 un archivo de cadena que contiene ajustes de reproducción en cadena.

* Cuando el XP-80 entre en modo reproducción en cadena, podrá seleccionar sólo CHAIN o SOUND. Si selecciona el modo GM, no puede seleccionar SOUND.

* Al seleccionar SOUND, se cargará el archivo de datos íntegro. Si desea cargar un Performance, Patch o Set de Percusión específico, utilice la función data Transfer (UTILITY / Xfer / Transfer to User).

File name

Selecciona el archivo a cargar

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Disk Menu (DISK) esté activada.

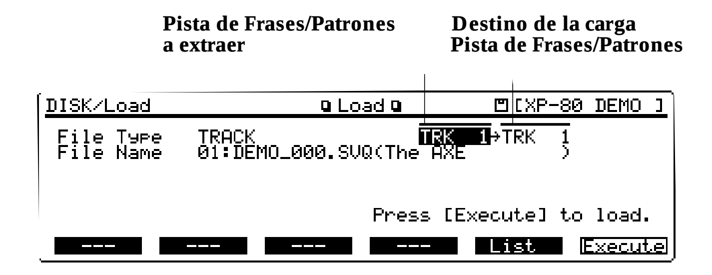
❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F1] (Load) para llamar a la pantalla Load (DISK / Load)..

También puede seleccionar esta pantalla desplazando el cursor a "1 Load" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Disk Menú (DISK) o pulsando la tecla numérica [1] y después [ENTER].

❸ Desplace el cursor a "File Type" y seleccione el tipo de archivo a cargar.

Si la ventana File List está activada, puede seleccionar el archivo deseado pulsando el botón [F2] (Song)-[F5] (Sound) apropiado. Esto también cambia el archivo mostrado en la ventana File List.

* Si ha seleccionado TRACK, seleccione la pista de Frases o Patrón de donde se extraen los datos y también el destino de la carga (la memoria interna). También puede seleccionar TRK1 - TRK16 pulsando TRACK / PART [1]-[16]. Puede seleccionar PTN001-PTN100 pulsando [PATTERN] y especificando el número del Patrón deseado.



❹ Desplace el cursor a "File Name" y seleccione el archivo que desee cargar.

Para seleccionar el archivo deseado desde la pantalla File List, pulse [F5] (List).

❺ Pulse [F6] (Execute) para cargar los datos

<Escuchar una Pista de Frases o Patrón>

Con las canciones MRC Pro, puede extraer una pista de Frases o Patrón y cargarlo en la memoria interna. Aquí puede escuchar la pista de Frases o Patrón de donde se extraen los datos.

Al pulsar [STOP / PLAY] antes de cargar los datos, hará que se reproduzca sólo la pista de Frases o Patrón actual.

* Podrá haber un breve intervalo de tiempo hasta que la reproducción se realice.

* Si la pista de Frases o Patrón contiene ajustes de modo, el Modo Utilidades se desactiva haciendo imposible seguir escuchando dicha pista o Patrón.

....

<Combinar dos canciones en una>

Primero cargue en la memoria interna la canción que desee utilizar como primera mitad. Con la canción que desee utilizar como segunda mitad, ajuste el parámetro File Type en TRACK y, a continuación, cargue individualmente las pistas de Frases en el Patrón. Ahora asigne el Patrón a la pista de Frases utilizando la grabación por pasos o edite la pista para completar la canción.

....

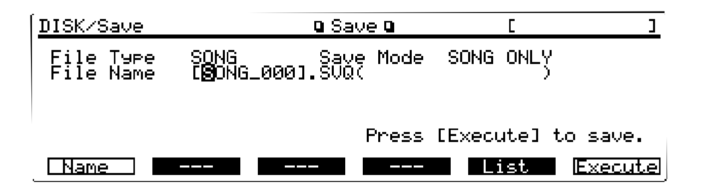
Guardar datos en un diskette - 2 Save

Esta función guarda en el diskette la canción guardada en la memoria interna (la canción interna), los ajustes de Patch, Performance, Set de Percusión o el archivo de datos que contiene ajustes de Sistema.

❋ No puede guardar los datos en los diskettes master que contienen Archivos MIDI Estándar comerciales, etc.. de Roland.

❋ No puede guardar en formato Archivo MIDI Estándar los datos de canción que disponen de copyright.

❋ Al guardar datos en formato Archivo MIDI Estándar, no podrá guardar los datos de las pistas de Patrón ni los de las pistas de Frases enmudecidas. No obstante, al guardar los mensajes de pattern Call grabados en la pista de Frases, se convertirán en datos de performance.



File Type

Selecciona el formato del archivo que desee guardar.

SONG: Guarda en el formato canción MRC Pro la canción de la memoria interna. Se asigna automáticamente la extensión de nombre de archivo "SVQ".

Especifique también , utilizando el parámetro Save Mode, si desea guardar los ajustes del Patch / Performance / Set de Percusión.

SMF 0: Convierte la canción de la memoria interna en datos Archivo MIDI Estándar formato 0 (una sola pista de Frases contiene todos los datos de performance) y los guarda en el diskette. Se asigna automáticamente la extensión de nombre de archivo "MIDI".

SMF 1: Convierte la canción de la memoria interna en datos Archivo MIDI Estándar formato 1 (una sola pista de Frases contiene todos los datos de performance) y los guarda en el diskette. Se asigna automáticamente la extensión de nombre de archivo "MIDI".

SOUND: Guarda, en forma de archivo de datos, Patches, Performances, Sets de Percusión y datos de Sistema. Se asigna automáticamente la extensión de nombre de archivo "SVD".

CHAIN: Cuando el secuenciador entre en modo reproducción en cadena, se cargará un archivo de cadena en el diskette. Se asigna automáticamente la extensión de nombre de archivo "SVC".

❋ Cuando el secuenciador del XP-80 entre en modo reproducción en cadena, podrá seleccionar sólo CHAIN o SOUND. Si selecciona el modo GM, no puede seleccionar SOUND.

❋ Aunque se guarden los datos en formato SMF-0 o SMF-1, se asigna automáticamente la extensión de nombre de archivo "MIDI". La extensión de nombre de archivo no distingue entre estos dos formatos.

Save Mode

Puede seleccionar este parámetro solo si ha seleccionado SONG en el parámetro File Type. Si desea guardar sólo la canción, especifique SONG ONLY. Si desea guardar los ajustes de la canción actuales junto con la canción, especifique SONG+SOUND.

❋ Aunque se guarden los datos en formato SONG ONLY o SONG+SOUND, se asigna automáticamente la extensión de nombre de archivo "SVQ". La extensión de nombre de archivo no distingue entre estos dos formatos.

❋ Al seleccionar SONG+SOUND, los ajustes del Patch o Set de Percusión asignados a cada Parte del Performance no se guardarán.

❋ Al seleccionar SONG+SOUND, se guardarán los ajustes existentes en el momento en que guardó la canción. Si cambia de sonido en medio de la canción y, después de grabar, guarda la canción, los ajustes existentes al iniciar la grabación no se guardan. Por lo tanto, si reproduce la canción desde el principio, se reproduce utilizando los ajustes existentes en el momento en que la guardó. Para evitar esto, si ha cambiado de sonido en medio de la canción, grabe al principio de la canción los números de Selección de Banco y de Programa (correspondientes al sonido seleccionado cuando inició la grabación) desde la pantalla Microscope (SEQ / Micro).

❋ Los datos que guarde habiendo seleccionado SONG+SOUND en el parámetro Save Mode no se reproducen con el sonido correcto si utiliza un secuenciador MRC Pro diferente del secuenciador del XP-80. Para reproducirlos con el sonido correcto, grabe los números de Selección de Banco y de Programa.

File name

Asigna un nombre al archivo (utilizando hasta ocho caracteres alfanuméricos).

Si ha seleccionado SONG, SMF-0 o SMF-1 en el parámetro File Type, se muestra el nombre de la canción entre paréntesis (). No puede asignar un nombre a la canción desde esta pantalla.

Si ha asignado anteriormente el nombre de la canción, los primeros ocho caracteres del nombre de la canción se asignan automáticamente como nombre de archivo. Si no ha asignado ningún nombre de canción, "SONG_000" se asigna automáticamente como nombre de archivo. Se asigna automáticamente "SOUND_00" y "CHAIN_00" al archivo de sonidos y archivo de cadena, respectivamente.

....

<Nombres de Archivo y Nombres de Canción>

Las canciones MRC Pro y los Archivos MIDI Estándar disponen de nombres de canción además de nombres de archivo. El nombre de archivo se utiliza para distinguir entre los archivos contenidos en el diskette y antes de poder guardar el archivo, Ud. deberá especificarlo. Encontrará que es más fácil manejar los datos si utiliza un nombre de archivo que indique el tipo de la canción y un nombre de canción relacionado, de alguna forma, con la canción. Utilice la pantalla Song name (SEQ / Setup / Sng Name) para asignar el nombre de canción.s.

....

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Disk Menu (DISK) esté activada.

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F2] (Save) para llamar a la pantalla Save (DISK / Save).

❸ Desplace el cursor a "File Type" y seleccione el formato para guardar los datos

Si la ventana File List está activada, puede seleccionar el archivo deseado pulsando el botón [F2] (Song)-[F5] (Sound) apropiado. Esto también cambia el archivo mostrado en la ventana File List.

* Si ha seleccionado SONG, desplace el cursor a "Save Mode" y especifique si desea guardar los ajustes de sonido junto con la canción o no.

❹ Desplace el cursor a "File Name" y dele el nombre que desee al archivo.

Si desea dar un nombre al archivo desde la pantalla Name, pulse [F1] (Name).

Para seleccionar el archivo deseado desde la pantalla File List, pulse [F5] (List).

❺ Pulse [F6] (Execute) para guardar los datos.

❋ Si intenta guardar un archivo que ya dispone de un nombre, la ventana muestra la pregunta "File name duplicate. Overwrite?". Para escribir el nuevo nombre encima del antiguo, pulse [F5] (OK). Para cancelar la operación, pulse [F6] (Cancel).

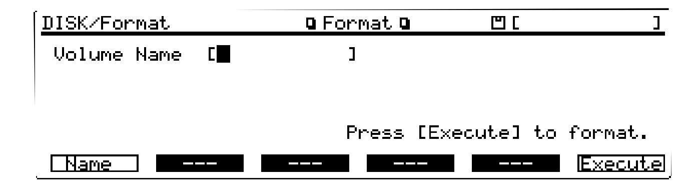
❋ Si intenta guardar datos en un diskette que no ha sido formateado para el XP-80, la ventana muestra la pregunta "Unformatted disk. Format?" Para formatear el diskette, pulse [F5] (OK). Si decide no formatearlo, pulse [F6] (Cancel).

Formatear el diskette para utilizarlo con el XP-80 - 3 Format

Esta función inicializa (formatea) el diskette para que pueda guardar datos del XP-80 en él. Antes de utilizar en el XP-80 un diskette nuevo o uno que haya sido utilizado en otro aparato, deberá formatearlo en el XP-80.

❋ Tenga en cuenta que al formatear un diskette, borrará todos los datos que éste ya contiene.

❋ No puede formatear los diskettes master que contienen Archivos MIDI Estándar comerciales de Roland.



<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Disk Menu (DISK) esté activada.

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F3] (Format) para llamar a la pantalla Format (DISK / Format).
También puede seleccionar esta pantalla desplazando el cursor a "3 Format" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Disk Menú (DISK) o pulsando la tecla numérica [3] y después [ENTER].

❸ Asigne el nombre deseado (etiqueta de volumen) al diskette. Para asignar la etiqueta de volumen desde la ventana Name, pulse [F1] (Name).

❋ No siempre es necesario asignar una etiqueta de volumen a un diskette. Pero como se muestra la etiqueta del diskette en la parte superior derecha de la pantalla Play (SEQ(Song)), recomendamos asignarla al diskette para poder identificarlo rápidamente.

❋ Para modificar la etiqueta, utilice la función Change Volume Label.

❹ Pulse [F6] (Execute) para formatear el diskette.

Se muestra en una ventana la pregunta “Format. OK?”

❺ Pulse [F5] (OK) para formatear el diskette.

Si decide no formatearlo, pulse [F6] (Cancel)..

Copiar un diskette - 4 Backup

Esta función crea una copia completa de todos los datos grabados en el diskette y la transfiere a otro. Recomendamos hacer una copia de seguridad de los diskettes que contienen datos importantes para, si el diskette quedara inoperativo, evitar perder dichos datos.

* La operación Backup utiliza la memoria interna. Si desea conservar los datos existentes en la memoria interna, antes de efectuar la operación Backup, guárdelos en un diskette.
* No puede hacer una copia de seguridad de los diskettes master que contienen Archivos MIDI Estándar comerciales de Roland.
* No es posible hacer una copia de seguridad de un diskette de tipo 2DD en un diskette de tipo 2HD, ni viceversa.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Disk Menu (DISK) esté activada.
❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F4] (Backup) para llamar a la pantalla Backup (DISK / Backup). También puede seleccionar esta pantalla desplazando el cursor a "4 backup" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Disk Menú (DISK) o pulsando la tecla numérica [4] y después [ENTER].



❸ Para evitar escribir accidentalmente en el diskette fuente de la copia de seguridad, antes de introducirlo en la unidad de disco, ajuste la pestaña de seguridad en protect.
❹ Pulse [F6] (Execute).

La ventana muestra la pregunta "Clear Internal Song for BACKUP. OK?"

❺ Si está seguro de que desea borrar la canción interna y efectuar la operación backup, pulse [F5] (OK).
Para cancelar la operación, pulse [F6] (Cancel).
❻ Después de unos momentos la pantalla mostrará "Insert Destination Disk". Cuando se muestre dicho mensaje, extraiga el diskette fuente e introduzca el diskette destino.

Utilice un diskette formateado en el XP-80 como diskette destino. Antes de introducirlo en la unidad de disco, ajuste la pestaña de seguridad en protect.

❼ Pulse [F6] (Execute) para crear la copia de seguridad.

* Si intenta guardar datos en un diskette que no ha sido formateado para el XP-80, la ventana muestra la pregunta "Unformatted disk. Format?" Para formatear el diskette, pulse [F5] (OK). Si decide no formatearlo, pulse [F6] (Cancel).
* Si introduce un diskette de tipo 2DD y el diskette fuente es de tipo 2HD o viceversa, la pantalla muestra el mensaje "Different formatted disk". Introduzca un diskette del mismo tipo y pulse [ENTER].

❽ Después de unos momentos la pantalla mostrará "Insert SourceDisk". Cuando se muestre dicho mensaje, extraiga el diskette destino e introduzca el diskette fuente.

Al cambiar el diskette, se seguirán cargando los datos en la memoria interna.

❾ Cuando la pantalla muestre "Insert Destination Disk", significará que ya debe extraer el diskette fuente e introducir el diskette destino.

Al cambiar el diskette, se seguirán guardando los datos en el diskette.

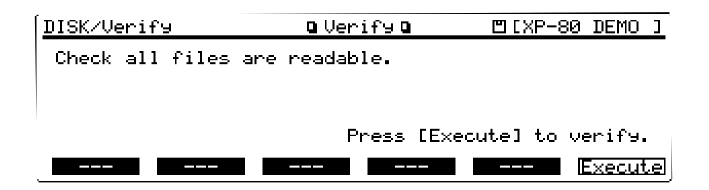
❿ Repita los pasos 8 y 9.

Las veces que tendrá que repetir estos dos pasos depende de la cantidad de datos que el diskette contenga.

⓫ Cuando la pantalla muestra "Backup Complete", significa que la operación backup ha sido completada.

Verificar los archivos grabados en el diskette 5 Verify

Si un diskette está rayado, torcido o ha sido dañado de cualquier manera, la unidad no puede leerlo y se interrumpen las funciones como quick play y chain play. Para evitar estos problemas, esta función verifica todos los archivos contenidos en el diskette para comprobar si la unidad podrá leerlos correctamente.



<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Disk Menu (DISK) esté activada.
❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F5] (Verify) para llamar a la pantalla Verify (DISK / Verify).

También puede seleccionar esta pantalla desplazando el cursor a "5 Verify" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Disk Menú (DISK) o pulsando la tecla numérica [5] y después [ENTER].

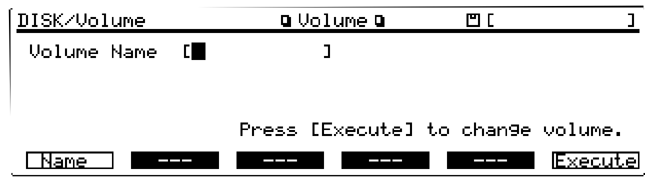
❸ Pulse [F6] (Execute) para verificar el diskette.

Si el diskette no presencia ninguna anomalía, la pantalla muestra "COMPLETE". Si ha encontrado algún problema, la pantalla muestra "Disk Read / Write Error".

Modificar el nombre del diskette- 6 Volume (Modificar la etiqueta de volumen)

Esta función modifica la etiqueta que asignó al diskette al formatearlo.

* No puede modificar la etiqueta de los diskettes master de Archivos MIDI Estándar comerciales, etc.. de Roland.



<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Disk Menu (DISK) esté activada.
❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú y después [F1] (Volume) para llamar a la pantalla Volume (DISK / Volume).

También puede seleccionar esta pantalla desplazando el cursor a "6 Volume" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Disk Menú (DISK) o pulsando la tecla numérica [6] y después [ENTER].

❸ Asigne la nueva etiqueta.

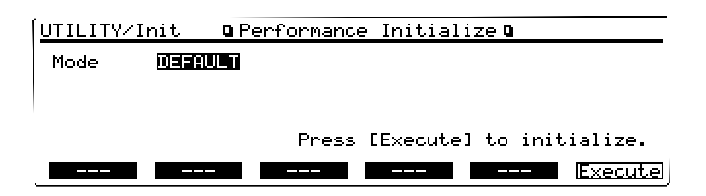
Para asignar una nueva etiqueta desde la ventana Name, pulse [F1] (Name).

❹ Pulse [F6] (Execute) para asignar la nueva etiqueta.

Suprimir archivos innecesarios - 7 Delete (Delete file)

Utilice esta función para suprimir los archivos innecesarios del diskette.

❋ No puede suprimir los diskettes Master de Archivos MIDI Estándar comerciales, etc.. de Roland.



File Type

Selecciona el tipo de archivo a suprimir.

SONG: Suprime la canción MRC Pro o Archivo MIDI Estándar.

FILE: Suprime los archivos que no sean los de SONG.

File name

Selecciona el archivo a suprimir especificando el número del archivo.

Si ha seleccionado SONG en el parámetro File Type, se muestra el nombre de la canción entre paréntesis ( ).

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Disk Menu (DISK) esté activada.
❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 2 y después [F2] (Delete) para llamar a la pantalla Delete (DISK / Delete).

También puede seleccionar esta pantalla desplazando el cursor a "7 Delete" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Disk Menú (DISK) o pulsando la tecla numérica [7] y después [ENTER].

❸ Desplace el cursor a "File Type" y seleccione el tipo de archivo a suprimir.

Si la ventana File List está activada, puede seleccionar el archivo deseado pulsando el botón [F2] (Song) o [F3] (File). Esto también cambia el archivo mostrado en la ventana File List.

❹ Desplace el cursor a "File Name" y seleccione el archivo que desee suprimir.

Para seleccionar el archivo deseado desde la pantalla File List, pulse [F5] (List).

❺ Pulse [F6] (Execute) para suprimir el archivo.

La ventana muestra la pregunta "Delete OK?".

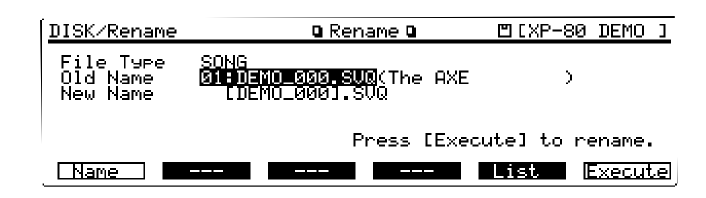
❻ Para suprimir el archivo, pulse [F5] (OK). Para cancelar la operación, pulse [F6] (Cancel).

Cambiar el nombre de un archivo - 8 Rename

Esta función modifica el nombre del archivo.

❋ No puede modificar las extensiones de los nombres de archivo.

❋ No puede modificar el nombre de los diskettes Master de Archivos MIDI Estándar comerciales, etc.. de Roland.



File Type

Selecciona el tipo de archivo cuyo nombre desee modificar.

SONG: Modifica el nombre de la canción MRC Pro o Archivo MIDI Estándar.

FILE: Modifica los nombres de los archivos que no sean los de SONG.

Old Name (Nombre antiguo del Archivo)

Selecciona el nombre de archivo que desee modificar.

Si ha seleccionado canción MRC Pro o Archivo MIDI Estándar en el parámetro File Type, se muestra el nombres de la canción entre paréntesis ( ).

New Name (Nombre nuevo del Archivo)

Asigna el nuevo nombre al archivo.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Disk Menu (DISK) esté activada.
❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 2 y después [F3] (Rename) para llamar a la pantalla Rename (DISK / Rename).También puede seleccionar esta pantalla desplazando el cursor a "8 Rename" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Disk Menú (DISK) o pulsando la tecla numérica [8] y después [ENTER].
❸ Desplace el cursor a "Old Name" y seleccione el nombre del archivo a modificar.

Si la ventana File List está activada, puede seleccionar el archivo deseado pulsando el botón [F2] (Song) o [F3] (File). Esto también cambia el archivo mostrado en la ventana File List.

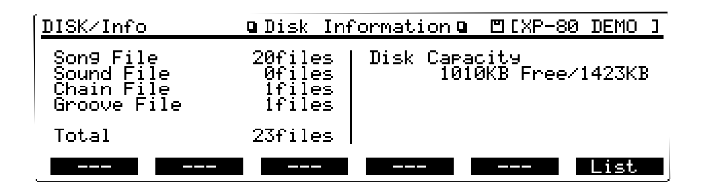
❹ Desplace el cursor a "New Name" y asigne el nuevo nombre del archivo.

Para asignar un nuevo nombre al archivo desde la ventana Name, pulse [F1] (Name).

❺ Pulse [F6] (Execute) para suprimir el archivo.
La ventana muestra la pregunta "Rename OK?".
❻ Para que se modifique el nombre del archivo, pulse [F5] (OK). Para cancelar la operación, pulse [F6] (Cancel).

Comprobar el contenido del diskette- 9 Info (Información acerca del Diskette)

Esta función muestra el número de archivos contenidos en el diskette, el área disponible y el tamaño de cada archivo.



Song File

Muestra los números de las canciones contenidas en el diskette (canciones MRC Pro y Archivos MIDI Estándar).

Sound File (Archivo de Datos)

Muestra el número de archivos de datos contenidos en el diskette.

Chain File

Muestra el número de archivos de cadena contenidos en el diskette.

Groove File (Archivo de plantilla groove del usuario)

Muestra el número de archivos de plantilla del usuario contenidos en el diskette.

Total

Muestra el número total de archivos contenidos en el diskette.

✳ Total indica el número total de archivos (de todos los tipos). Al guardar una canción en el diskette utilizando el XP-80, se guardará en el archivo "SONGLIST .SV" la información perteneciente a dicha canción. Este archivo se incluye también en el Total mostrado en la pantalla. No obstante, no puede comprobar este archivo desde el XP-80.

Disk Capacity (Capacidad del Diskette)

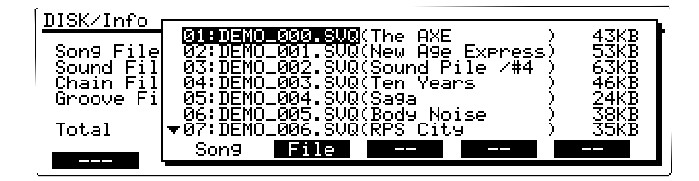
Se muestra la memoria disponible del diskette a la izquierda de la palabra Disk Capacity y la capacidad total del diskette a la derecha.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla Disk Menu (DISK) esté activada.
❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 3 y después [F1] (Info) para llamar a la pantalla Disk Information (DISK/Info).

También puede seleccionar esta pantalla desplazando el cursor a "9 Info" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Disk Menú (DISK) o pulsando la tecla numérica [9] y después [ENTER].

❸ Para comprobar el tamaño de cada archivo, pulse [F5] (List) para abrir la ventana File List..



Para hacer que la pantalla muestre otro archivo, pulse [F2] (Song) o [F3] (File).

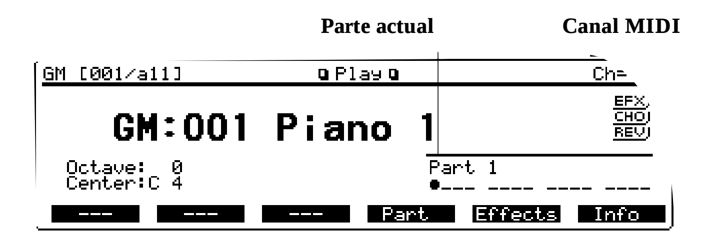
Para comprobar la canción MRC Pro o Archivo MIDI Estándar, pulse [F2] (Song). Para comprobar otros tipos de archivos, pulse [F3] (File).

Capítulo 10. Utilizar el XP-80 como fuente de sonido GM

El XP-80 dispone del modo GM que proporciona una manera fácil de reproducir o crear un score GM. No sólo puede reproducir scores GM comerciales sino también puede modificar los diversos ajustes de los parámetros para lograr una expresión musical más rica.

Entrar en el modo GM

El modo GM permite que la fuente de sonido del XP-80 sea compatible con GM. En este sentido, el modo GM es como si fuera un Performance especial en el cual el Set de Percusión GM está asignado a la Parte 10 y los patches de sistema GM están asignados a las otras Partes. No obstante, no es posible almacenar los ajustes del modo GM en la memoria del usuario.



La pantalla Play (GM) muestra el Patch o Set de Percusión asignado a cada Parte. Cada vez que entre en el modo GM, se asignará el Set de Percusión GM a la Parte 10 y Piano 1 a las demás Partes. Además puede seleccionar otros Patches y Sets de Percusión GM para cada Parte.

<Procedimiento>

❶ Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [PERFORM] para obtener la pantalla Play (GM).

Al entrar en el modo GM, la fuente de sonido se inicializará a los ajustes de sistema GM básicos.

❷ Para cambiar de Parte, utilice los botones[◀] or [▶].

❸ Para cambiar el Patch o Set de Percusión GM asignado a la Parte, utilice el mismo procedimiento que utiliza para seleccionar un Patch o Set de Percusión.

Inicializar la fuente de sonido a los ajustes básicos del Sistema GM

Para poder reproducir correctamente un score GM, debe inicializar la fuente de sonido a los ajustes del sistema GM básicos.

Se inicializa el modo GM del XP-80 en las siguientes situaciones.

Cuando se ajusta el XP-80 a GM mode

Cuando la unidad recibe el mensaje Sistema GM Activado de un aparato MIDI externo

Cuando la canción que se está reproduciendo contiene el mensaje Sistema GM Activado

Al encender la unidad

Al efectuar la función Inicializar GM (pág. 176)

❋ Como los ajustes de los efectos no quedan definidos en el Sistema GM, si no efectúa la operación GM Inicialize (DEFAULT) o Factory Preset, no se inicializan.

< El mensaje Sistema GM Activado >

Este mensaje hace que la unidad entre en un estado conforme con el Sistema GM y se inicializa la fuente de sonido compatible con GM.

❋ Si se ajusta en OFF el parámetro de Mensaje Rx GM-ON (SYSTEM / MIDI Param2), no se pueden recibir los mensajes GM System Activado.

Reproducir un score GM

Cuando el XP-80 esté en modo GM, reproducirá correctamente los scores GM. No obstante, el XP-80 proporciona muchas prestaciones sofisticadas que no están definidas mediante las especificaciones del sistema GM y, por lo tanto, si Ud. crea datos que utilizan estas prestaciones, es posible que al reproducir su canción mediante otras fuentes de sonido compatibles con GM, aquélla no sonara correctamente.

❋ El XP-80 no es compatible con el formato GS (un formato estándar creado por Roland para las fuentes de sonido multi-tímbricas) y, por lo tanto, el XP-80 no puede reproducir correctamente los datos que lleven el logotipo GS (Datos musicales GS).

<Procedimiento>

❶ Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [PERFORM] para que el XP-80 entre en el modo GM.

❋ Normalmente, el principio de un score GM contiene el mensaje Sistema GM Activado. Esto significa que si Ud. reproduce desde la mitad de la canción un score GM, es posible que el XP-80 no cambie al modo GM y, por lo tanto, el score GM no se reproduzca correctamente. Si desea reproducir un score GM, es aconsejable ajustar manualmente el XP-80 al modo GM.

❷ Pulse [SEQUENCER] para llamar a la pantalla play (SEQ(Song)).

❸ Desplace el cursor al número de canción y seleccione el número de la canción que desee reproducir.

❹ Pulse [STOP / PLAY] para iniciar la reproducción.

Cuando finalice la canción, la reproducción parará automáticamente. Para interrumpir la reproducción, pulse [STOP / PLAY].

❋ El procedimiento para reproducir un score GM es igual que el que se utiliza para reproducir una canción normal. Si desea modificar el tempo de la reproducción o desea reproducir repetidamente la canción, vea “Reproducir una Canción” (p.97). La grabación y la edición de un score GM se efectúa de la misma manera en que se haría con una canción normal (p.104–, 117–).

Enmudecer una Parte específica

Al cambiar al modo GM, todas las Partes se ajustarán para recibir mensajes MIDI. Si desea que no suene una Parte específica, ajuste el parámetro Rx Switch de aquella Parte en OFF.

<Procedimiento>

❶ Pulse [LOCAL / TX / RX] para abrir la ventana LOCAL / TX / RX.

❷ Pulse TRACK / PART [1]-[16] para ajustar cada parámetro Rx Switch de la Parte en ON (se ilumina el indicador) o OFF (se apaga el indicador).

Las Partes ajustadas en ON se indican con "o" y las que están ajustadas en OFF con "-".

Modificar los ajustes del modo GM

El modo GM también proporciona parámetros que Ud. puede modificar para cada Parte. Puede modificar los ajustes de los efectos, el panorama y el nivel para optimizar la reproducción del score GM.

<Procedimiento>

❶ Estando activada la pantalla Play (GM), pulse [F4] (Part)-[F6] (Info) para seleccionar el grupo de la pantalla deseado.

❷ Si ha seleccionado el grupo Effects o Info, pulse [F1]-[F6] para llamar a la página deseada.

❸ Si ha pulsado [F3] (Part) en el paso 1, pulse TRACK/PART [1]-[16] para seleccionar la Parte que desee modificar.

❹ Desplace el cursor al parámetro que desee modificar.

❺ Utilice el dial VALUE, [INC]/[DEC] o las teclas numéricas para especificar el valor.

✳ Si ha cometido algún error ajustando los valores de los parámetros o no ha quedado satisfecho con el resultado, pulse UNDO/REDO para recuperar los valores anteriores.

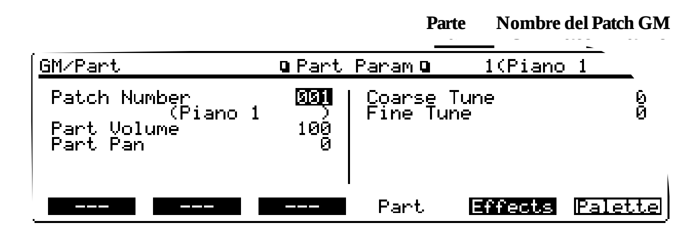
❻ Repita los pasos 1-5 para finalizar los ajustes del modo GM.

❼ Una vez terminados los ajustes, pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play (GM).

✳ También puede utilizar la pantalla Palette de la misma manera que hizo al editar desde el modo Performance.

Ajustar la Parte (Part)

Pantalla Part Param



Patch Number (Número de Patch GM)

Selecciona el número de Patch GM asignado a cada Parte (o para la Parte 10, Set de Percusión). Se muestran los nombres de Patch GM entre paréntesis ( ).

* Para que se muestre la lista de Patches GM (para la Parte 10, Sets de Percusión GM), pulse [SOUND LIST].

Part Volume

Ajusta el nivel de volumen para cada Parte. Utilice este parámetro para ajustar el equilibrio del nivel de volumen de las Partes.

Part Pan

Ajusta la posición estereofónica de la Parte. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

✳ Si modifica los ajustes de los parámetros Part Volume o Part Pan, se verá reflejado en los parámetro Volume y Pan de la pantalla Part Information.

Coarse Tune (La afinación General de Parte)

Ajusta la afinación de la Parte por pasos de un semitono (-4 a +4 octavas). La afinación cambia en relación con la afinación del Patch GM (0).

Fine Tune (La afinación Precisa de Parte)

Ajusta la afinación de la Parte especificada en el parámetro Coarse Tune por pasos de un cent (1/100 de un semitono) (-50 a +50 cents).

Ajustar los efectos en el modo GM (Effects)

Las configuraciones de los efectos GM y las de los Patches son casi iguales. Para obtener más detalles acerca de este tema, vea "Ajustar los efectos del Patch" (pág. 60).

✳ Si desea ajustar los efectos de un Performance, siga el procedimiento de la sección "Configurar los Efectos" y substituya la palabra Parte por Tone (pág. 60).

....

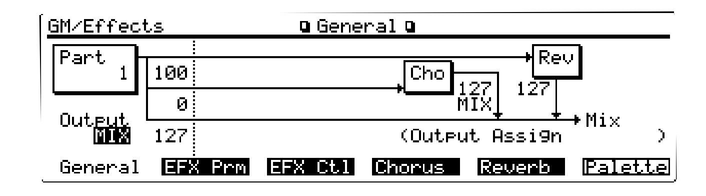
<Acerca de los efectos de las fuentes de sonido compatibles con GM>

La mayoría de las fuentes de sonido compatibles con GM proporcionan efectos (como chorus y reverb), pero el uso de efectos no forma parte de las normas del Sistema GM Nivel 1. Esto significa que, es posible que la reproducción será errónea si utiliza otra fuente de sonido compatible con GM para reproducir los datos de canción creados en el modo GM del XP-80 que utilicen EFX, chorus o Reverb.

....

En esta sección explicamos sólo los parámetros diferentes de los del Patch.

Pantalla General (General de Efectos)



Output Assign

Output Assign (Asignación de la Salida)

MIX: El sonido directo sale del jack MIX OUTPUT. Si ha seleccionado Chorus y/o Reverb, dichos efectos salen junto con el sonido directo.

EFX: El sonido directo se envía al EFX. Una vez pasado por EFX, se envía el sonido al destino especificado por el parámetro EFX OUTPUT Assign.

DIR: Sólo el sonido directo sale del jack DIRECT OUTPUT. Si ha seleccionado Chorus y/o Reverb, este ajuste no afecta al sonido.

PAT: Se envía el sonido directo tal como especifica el parámetro Output Assign del Patch GM asignado a cada Parte. Los ajustes de los parámetros Output Assign, Mix/EFX Send Level, Chorus Send Level y Reverb Send Level de la Parte se multiplican por el valor de los mismos ajustes del Patch GM.

Mix/EFX Send Level (Nivel de Envío de la Mezcla/EFX)

Ajusta el nivel de volumen de cada Parte.

Si ha seleccionado EFX en el parámetro Output Assign, los valores más altos aumentan el volumen del sonido del EFX. Con MIX o DIRECT, los valores más altos aumentan el volumen del sonido directo.

Chorus Send Level (Nivel de Envío del Chorus)

Ajusta la cantidad del chorus para cada Parte.

❋ Si ha seleccionado DIR en el parámetro Output Assign, este ajuste no proporciona ningún efecto debido a que no se aplica chorus al sonido.

Reverb Send Level (Nivel de Envío de la Reverb)

Ajusta la intensidad de la Reverb para cada Parte.

❋ Si ha seleccionado DIR en el parámetro Output Assign, este ajuste no proporciona ningún efecto debido a que no se aplica reverb al sonido.

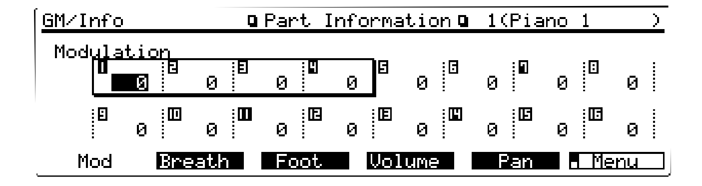
Comprobar la información MIDI de cada Parte (Info)

❋ Estando activado el Arpegiador, al cerrar la ventana Arpeggio en la pantalla Play (GM), se asignará la función de volver a abrir la ventana Arpeggio al botón [F6]. Para ajustar los parámetros de los efectos, mantenga pulsado [SHIFT] mientras pulsa [F6] activando así la pantalla correspondiente.

Pantalla Part Info (Información acerca de la Parte)

En esta pantalla puede confirmar, para todas las Partes a la vez, el estado de recepción de diversos tipos de mensajes MIDI. Esto es especialmente útil para comprobar si la fuente de sonido responde correctamente a los mensajes MIDI procedentes del teclado, secuenciador o los controladores MIDI externos.

❋ Para que los valores mostrados en la pantalla Part Information recuperen los valores estándar, mantenga pulsado [SHIFT] mientras pulsa [EXIT].



La pantalla Part Information consiste en dos menús. Una vez seleccionado el menú deseado pulsando [F6] (Menu), pulse [F1]-[F5] para activar la página correspondiente a cada mensaje MIDI.

MODULATION: [F1] (Modulación)

BREATH: [F2] (Breath)

FOOT: [F3] (Foot)

VOLUME: [F4] (Nivel de Volumen)

PAN: [F5] (Panorama)

EXPRESSION: [F1] (Expresión)

HOLD -1: [F2] (Hold)

PITCH BEND: [F3] (Desplazamiento de la Afinación)

CHANNEL AFTERTOUCH: [F4] (Aftertouch)

Voices: [F5] (Número de Voces)

<Transmisión de mensajes MIDI>

Al modificar el valor mostrado en la pantalla Part Information (excepto el valor de Voice), el mensaje MIDI del valor modificado se transmitirá simultáneamente a la Parte actual y al secuenciador del XP-80 o a los aparatos MIDI externos que dispongan del mismo canal MIDI del que disponga dicha Parte.

<Transmitir mensajes MIDI utilizando la Paleta de Sonidos>

Mediante los cuatro deslizadores contenidos en la Paleta de Sonidos, puede transmitir los mensajes de Modulación (en forma de mensajes MIDI de Control de Sistema 2) a las Partes, el secuenciador interno y los aparatos MIDI externos. Esto permite utilizar la Paleta de Sonidos como mezclador.

<Procedimiento>

❶ Active la pantalla Part Information correspondiente al mensaje MIDI que desee transmitir.

❷ Pulse [▶] or [◀] para desplazar el cursor a la Parte cuyo valor desee modificar.

Puede ajustar los valores de las Partes enmarcadas por un cuadro utilizando los deslizadores.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 1-4, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 ajustan las Partes 1, 2, 3 y 4, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 5-8, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 ajustan las Partes 5, 6, 7 y 8, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 9-12, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 ajustan las Partes 9, 10, 11 y 12, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 13-16, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 ajustan las Partes 13, 14, 15 y 16, respectivamente.

❸ Desplace cada deslizador para ajustar el valor respectivo.

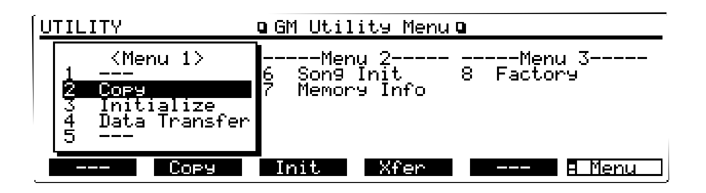
Funciones útiles del modo GM (GM Utility)

En el modo GM, utilizando la función Utility puede copiar los ajustes de los efectos, inicializar el modo GM y transmitir los ajustes del modo GM.

<Procedimiento Básico>

❶ Seleccione el modo GM y pulse [UTILITY].

La pantalla GM Utility Menu (UTILITY) se activa.



✳ También puede efectuar las funciones de los Menús 2 y 3 desde el menú GM Utility tal como lo hace desde otros modos.

❷ Pulse [F6] (Menu) para llamar al Menú que contiene la función deseada.

Cada vez que pulse [F6] (Menu), se desplazará cíclicamente al Menú 1, Menú 2, Menú 3, Menú 1, etc...

❸ Pulse el botón [F1]-[F5] apropiado para seleccionar la función deseada.

Se muestra la pantalla correspondiente a la función seleccionada.

✳ También puede seleccionar, desde la pantalla GM Utility menu, la función deseada pulsando [INC]/[DEC], los botones cursor o girando el dial VALUE para desplazar el cursor y, a continuación, pulsando [ENTER]. También puede seleccionar la función deseada entrando el número asignado a la función, pulsando la tecla numérica correspondiente y, a continuación, pulsando [ENTER].

❹ Ajuste los parámetros deseados en cada una de las pantallas GM Utility.

✳ Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

❺ Pulse [F6] (Execute) para efectuar la operación.

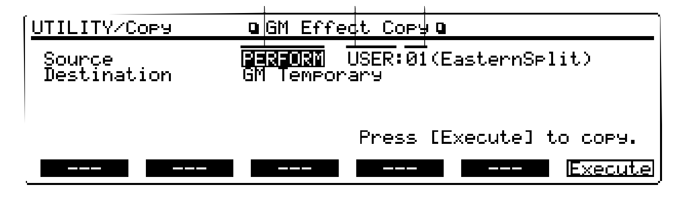
Una vez completada la operación, la pantalla mostrará "COMPLETE".

❻ Para volver a la pantalla GM Utility Menu (UTILITY), pulse [EXIT]. Para volver a la pantalla Play (GM), pulse [UTILITY].

Copiar los ajustes de los efectos - 2 Copy (GM Copy)

Esta función copia en el modo GM los ajustes de los efectos procedentes de un Patch o Performance.

Modo Grupo Efecto



Source

Selecciona el Performance o Patrón del cual se copian los ajustes de los efectos. Se muestra el nombre del Performance o Patrón entre paréntesis ( ).

Destination

La palabra GM Temporary indica que se copian los ajustes de los efectos en el modo GM.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla mostrada es la pantalla GM Utility Menu (UTILITY).

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y, a continuación, pulse [F2] (Copy) para llamar a la pantalla GM Effect Copy (UTILITY / Copy).

También puede llamar a esta pantalla desplazando el cursor a "2 Copy" y pulsando [ENTER]. También puede hacerlo pulsando la tecla numérica [2] y, a continuación, [ENTER].

❸ Desplace el cursor al modo deseado y seleccione PERFORM o PATCH.

❹ Pulse [▶] para desplazar el cursor hacia la derecha y modifique el grupo y número para seleccionar el Performance o Patrón fuente.

❺ Pulse [F6] (Execute) para efectuar la operación.

Inicializar el modo GM - 3 Inicialize (GM Inicialize)



✳ Como la función GM Inicialize inicializa sólo los datos del modo GM, no inicializa los datos contenidos en la memoria del usuario. Para inicializarlos a los ajustes de fábrica, utilice la función Factory Preset (UTILITY / Factory / Factory Preset).

Puede inicializar los datos de dos maneras.

GM-ON: Inicializa los ajustes del modo GM utilizando un mensaje de Sistema GM Activado.

DEFAULT: Inicializa todos los ajustes del modo GM, inclusive los de los efectos, a los ajustes de fábrica.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla GM Utility Menu (UTILITY) esté activada.

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F3] (Init) para llamar a la pantalla GM Inicialize (UTILITY / Init).

También puede seleccionar esta pantalla desplazando el cursor a "3 Inicialize" y pulsando [ENTER] desde la pantalla GM Utility Menú (UTILITY) o pulsando la tecla numérica [3] y después [ENTER].

❸ Seleccione el método de inicialización deseado.

❹ Pulse [F6] (Execute) para efectuar la inicialización.

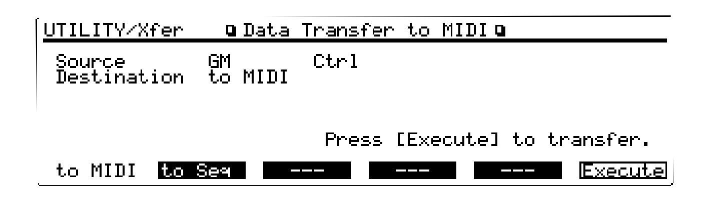
Una vez completada la inicialización GM, se mostrará la pantalla Play (GM).

Transmitir los ajustes del modo GM - 4 Data Transfer (GM Data Transfer)

No puede guardar los ajustes del modo GM en la memoria del usuario. Para conservarlos, puede transmitirlos en forma de mensaje MIDI a un aparato MIDI externo o a la canción interna.

Transmitir los ajustes a un aparato MIDI externo

Puede transmitir los ajustes a un aparato MIDI externo utilizando un "envío de datos". Se utiliza para guardar los ajustes del modo GM en un aparato MIDI externo.



Source (Fuente)

La palabra "GM Ctrl" indica que se transmiten los ajustes de cada Parte.

Número de programa del Patch GM

Volumen (controlador número 7)

Panorama (controlador número 10)

Nivel del envío de la Reverb (controlador número 91)

Nivel del envío del Chorus (controlador número 93)

Sensibilidad del Desplazamiento de la Afinación

Afinación Precisa

Afinación General

⁕ Si no desea que se transmiten los ajustes de una Parte específica, ajuste el parámetro Rx Switch (Local / Tx / Rx) en OFF.

Destination (Destino)

Si la pantalla muestra las palabras "to MIDI" significa que se transmiten los datos al aparato MIDI externos.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla GM Utility Menu (UTILITY) esté activada.

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F4] (Xfer) para seleccionar Data Transfer.

También puede seleccionar esta función desplazando el cursor a "4 Data Transfer" y pulsando [ENTER] desde la pantalla Utility Menú (UTILITY) o pulsando la tecla numérica [4] y después [ENTER].

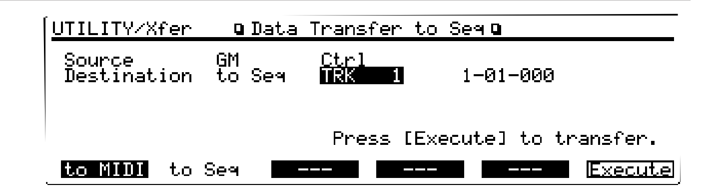
❸ Pulse [F1] (to MIDI) para llamar a la pantalla Data Transfer to MIDI (UTILITY / Xfer).

❹ Pulse [F6] (Execute) para transmitir los datos.

Mientras se transmite los datos, la pantalla muestra "Transmiting..."

Transmitir datos a la canción interna

Puede transmitir los ajustes del modo GM a la canción interna. Puede transmitir los datos a una Posición en la Canción de una pista de Frases o Patrón contenido en la canción interna. Si graba los ajustes del modo GM al principio de la canción, siempre podrá reproducir la canción con dichos ajustes.



⁕ Para grabar los ajustes del modo GM de forma que queden como ajustes iniciales de la canción, introduzca un compás en blanco al principio de la canción y grabe los datos en dicho compás. Si graba los datos sin introducir el compás en blanco, la colocación rítmica de los datos podría verse afectada al reproducir dichos datos.

Source

La palabra "GM Ctrl" indica que se transmiten los ajustes de cada Parte.

Número de programa del Patch GM

Volumen (controlador número 7)

Panorama (controlador número 10)

Nivel del envío de la Reverb (controlador número 91)

Nivel del envío del Chorus (controlador número 93)

Sensibilidad del Desplazamiento de la Afinación

Afinación Precisa

Afinación General

⁕ Si no desea transmitir los ajustes de una Parte específica, ajuste el parámetro Rx Switch (Local / Tx / Rx) en OFF.

Destination (Destino)

Si la pantalla muestra las palabras "to Song" significa que se transmiten los datos a la canción interna.

También puede especificar el destino de la transmisión (pista de Frases o Patrón) y la Posición en la Canción destino de la Transmisión (compás-tiempo-reloj), pero no puede especificar una pista de Frases ni un patrón si no contienen datos de performance.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que la pantalla GM Utility Menu (UTILITY) esté activada.

❷ Pulse [F6] (Menu) para seleccionar el Menú 1 y después [F4] (Xfer) para seleccionar Data Transfer.

También puede seleccionar esta función desplazando el cursor a "4 Data Transfer" y pulsando [ENTER] desde la pantalla GM Utility Menú (UTILITY) o pulsando la tecla numérica [4] y después [ENTER].

❸ Pulse [F2] (to Song) para que se muestre el ajuste que permite transmitir los datos a la canción interna.

Se muestra la pantalla Transfer to Song (UTILITY / Xfer).

❹ Desplace el cursor a TRK (pista) y seleccione la pista de frases o patrón donde se envían los datos.

También puede seleccionar la pista de Frases pulsando TRACK / PART [1]-[16].

También puede seleccionar el Patrón pulsando [PATTERN] y especificando el número del Patrón.

❺ Pulse [▶] para desplazar el cursor hacia la derecha y especifique la Posición en la Canción destino (compás-tiempo-reloj).

❻ Pulse [F6] (Execute) para efectuar la operación.

Mientras se transmiten los datos, la pantalla muestra "Transmiting..."

Capítulo 11. Realzar el potencial del XP-80

Esta sección explica varias técnicas para utilizar el XP-80 con operaciones específicas. Cuanto más utilice el XP-80, más rápidamente aprovechará la verdadera potencia de esta unidad.

Técnicas para la utilización de Patches

Reforzar las características del filtro

Si desea reforzar las características del filtro, ajuste el parámetro Structure Type 1 y 2 (PATCH / Common / Struct / Structure) a "2" y conecte en serie los TVF de los Tones 1 y 2.

Este ejemplo muestra cómo hacer que el filtro funcione más eficazmente con el sonido "PR-C:014 MKS-80 Brass".

<Procedimiento>

❶ Seleccione PR-C:014 MKS-80 Brass en la pantalla Play (PATCH).
❷ Pulse [FILTER / ENV] para que se ilumine su indicador.
❸ Desplace los deslizadores CUTOFF o RESO mientras hace sonar las notas para oír como cambia el sonido.
❹ Ajuste el parámetro Structure Type 1 y 2 (PATCH / Common / Struct / Structure) a "2".
❺ Vuelva a desplazar los deslizadores CUTOFF y RESO para oír como cambia el sonido. Fíjese en cómo ha cambiado la eficacia del filtro.

✻ Es más fácil notar los cambios si ajusta el [EFX], [CHORUS] y [REVERB] en off.

Hacer que la nota que Ud. toca suene a tempo y también a contratiempo

<Procedimiento>

❶ Seleccione PR-A:087 Music Bells en la pantalla Play (PATCH) y escuche el sonido.
❷ Llame a la pantalla Wave Param (PATCH / WG).
❸ Pulse TONE SELECT [1] para seleccionar el Tone 1.
❹ Ajuste el parámetro Mode del Tone 1 en PLAYMATE y el parámetro Time a "32".
❺ Toque el teclado del XP-80 manteniendo un tempo constante. Los Tones 1 y 2 suenan de forma alternada. El Tone 1 sonará al llegar al punto rítmico localizado exactamente a la mitad de la distancia entre la nota pulsada y la nota siguiente. Pruebe varios ajustes. Por ejemplo, puede utilizar otra onda o modificar la afinación.

✻ Si pulsa las teclas a un intervalo de tiempo mayor que 2 segundos, el Tone 1 no suena.

Mantener sonando una nota con modulación

En general, pisar el pedal Hold hace que la nota siga sonando. No obstante, los efectos se desactivan. Para mantener funcionando los efectos, efectúe el siguiente procedimiento.

<Procedimiento>

❶ Conecte un interruptor de pie (DP-2, DP-6, etc.. suministrados por separado) al jack HOLD.
❷ Seleccione el Patch (PR-C:110 Crash Pad, etc..) al cual se aplicará el efecto cuando Ud. mueva la palanca de modulación en la pantalla Play (PATCH).
❸ Ajuste el parámetro Hold (SYSTEM / Control / Control Source) en HOLD-1.
❹ Llame a la pantalla Common Control (PATCH / Common / Control) y ajuste el parámetro Peak y Hold del Controlador 1 en HOLD.
❺ Pulse una tecla y pise el interruptor de pie mientras desplaza la palanca de modulación.
❻ Al soltar la tecla y la palanca modulación, la nota y el efecto producidos por la palanca de modulación se mantiene sonando.

Sincronizar el ciclo del LFO al tempo del secuenciador

<Procedimiento>

❶ Seleccione PR-B;052 Blade Runner en la pantalla Play (PATCH).
❷ Ajuste el parámetro Clock Source (PATCH / Common / Common General) en SEQUENCER.
❸ Asegúrese de que el parámetro EXT Sync de cada uno de los Tones esté ajustado en CLK. Si no, vuelva a ajustarlo.
❹ Pulse [SEQUENCER] para llamar a la pantalla Play (SEQ(Song)). Desplace el cursor a "negra" y pulse las teclas mientras modifica los valores.

El tempo de la modulación de Patch también cambia en relación con el reloj del secuenciador.

❺ Ajuste la profundidad de la modulación a su gusto utilizando el parámetro <Depth> (PATCH / LFO y Ctrl / LFO 1,2 Param) de cada uno de los Tones.

✻ Si ha seleccionado PR-B:47, 49, 51, 52-56, 69, PR-C: 34, 93, 97, 99 o 123, también puede sincronizar el LFO al reloj del secuenciador ajustando el parámetro Clock Source (PATCH / Common / General / Common General) en SEQUENCER. Pruébelo.

Modificar los EFX para que coincidan con el tempo de la canción

<Procedimiento>

❶ Seleccione PR-C:94 Albion en la pantalla Play (PATCH).
❷ Ajuste el parámetro Clock Source (PATCH / Common / Common General) en SEQUENCER.
❸ Asegúrese de que el parámetro Step Rate esté ajustado a un valor de nota. Si no, vuelva a ajustarlo.
❹ Asegúrese de que el parámetro EFX Type esté ajustado en STEP-FLANGER. Si no, vuelva a ajustarlo utilizando un valor de nota.
❺ Pulse [SEQUENCER] para llamar a la pantalla Play (SEQ(Song)).
❻ Desplace el cursor a ♩ y pulse las teclas mientras modifica los valores. Dese cuenta de que la modulación del Patch cambia en relación con el reloj del secuenciador del XP-80.

Puede modificar los valores del parámetro EFX en relación con el reloj del secuenciador si ha seleccionado los siguientes tipos de parámetros EFX.

Tipo de efecto EFX	Parámetro del EFX
16: STEP-FLANGER	Parámetro Step Rate
19: TRIPLE-TAP-DELAY	Parámetro Delay Left–Right
20: QUADRUPLE-TAP-DELAY	Parámetro Delay 1–4

✻ Si ha seleccionado PR-B:57, 65, 68, PR-C: 94, 96, o 98, también puede sincronizar la variación de los parámetros del EFX al reloj del secuenciador ajustando el parámetro Clock Source (PATCH / Common / General / Common General) en SEQUENCER. Pruébelo.

Utilizar el interruptor de pedal para modificar la frecuencia de rotación del efecto Rotary

<Procedimiento>

❶ Llame a la pantalla Pedal Assign (SYSTEM / Control) y ajuste cualquiera de los Pedales1–4 <Assign> (utilice Pedal 1 en este ejemplo) en CC04:FOOT-TYPE.
❷ Seleccione PR-A:54 Rocker Spin en la pantalla Play (PATCH).

Este patch utiliza ROTARY como tipo de EFX.

❸ Llame a la pantalla EFX Control (PATCH / Effects), y ajuste la Fuente de Control del EFX Ctrl 1 en FOOT y la Profundidad en +63.
❹ Conecte el interruptor de pedal al jack CONTROL PEDAL 1.
❺ Si desea que la el efecto rotary sea más rápido, pise el interruptor de pedal. Al dejar de pisarlo, el efecto será más lento.

Hacer sonar "bucles de frases" de forma acompasada con el tempo de la canción

La Placa de Ampliación de Onda "SR-JV80-10 BASS&DRUMS" contiene Patches derivados de formas de onda con (BPM) indicaciones (bucles de frases). Puede hacer sonar dichos bucles de frases de forma sincronizada con el tempo del secuenciador.

✳ La memoria del XP-80 no contiene bucles de frases.

<Procedimiento>

❶ Seleccione 115 AmbGrv / Bs 90 en la pantalla Play (PATCH).
❷ Ajuste el parámetro Clock Source (PATCH / Common / Common General) en SEQUENCER.
❸ Llame a la pantalla Wave Param (PATCH / WG).
❹ Cambie de Tone pulsando TONE SELECT [1]-[4] y busque un Tone que utilice formas de onda con indicaciones BPM.

Se muestra el nombre de la onda entre paréntesis ( ) debajo del parámetro Wave Number. Fíjese en que, en este ejemplo, El Tone 2 del Patch utiliza el bucle de frases BW Swamp 90.

❺ Ajuste el parámetro Tone Delay Mode del Tone 2 en TEMPO-SYNC.
❻ Pulse [SEQUENCER] para llamar a la pantalla Play (SEQ(Song)).
❼ Desplace el cursor a ♩ y cambie el valor mientras pulsa las teclas.

La frecuencia de los bucles de frases cambia en relación con el tempo del reloj del secuenciador.

✳ Los bucles de frases suenan de forma sincronizada con el tempo del secuenciador a pesar de la tecla pulsada. Se ignoran los ajustes de la afinación y EFX.

Utilizar el deslizador C1 para cambiar a tiempo real el panorama

Puede asignar diversas funciones al deslizador C1. En este ejemplo, cambiaremos la posición estereofónica del Patch desplazando los deslizadores C1.

<Procedimiento>

❶ Llame a la pantalla Control Assign (SYSTEM / Control).
❷ Ajuste el parámetro <Assign> del deslizador C1 en CC10:PANPOT.

✳ Modifique el resultado utilizando otros ajustes del parámetro <Assign>.

❸ Seleccione el Patch deseado en la pantalla Play (PATCH).
❹ Desplace el deslizador C1 mientras toca el teclado.

Se dará cuenta de que el sonido cambia de posición en el campo estereofónico.

✳ Para apreciar mejor los cambios, desactive los efectos [EFX], [Reverb] y [Chorus].

Utilizar el XP-80 para tocar en directo

Cambiar simultáneamente varios sonidos contenidos en un aparato MIDI externo

Al cambiar de Performance, normalmente en el aparato MIDI externo, también cambiará el sonido correspondiente al número de Selección de Banco y número de Programa del Performance seleccionado.

Una vez ajustados los números de Selección de Banco y Programa de cada Parte de forma que se correspondan con los de los sonidos deseados del aparato MIDI externo, podrá seleccionar los sonidos en el aparato MIDI externo cambiando de Performance en el XP-80.

✳ Utilice un Performance de tipo Solapado para efectuar esta operación. Un Performance de tipo Simple no proporciona el efecto deseado. Asegúrese de ajustar el parámetro Key Mode (PERFORM / Common / Common) en LAYER.

<Procedimiento>

❶ Seleccione la Parte a utilizar para controlar el aparato MIDI externo.
❷ Llame a la pantalla Bank Select Group (SYSTEM / MIDI).
❸ Ajuste la Selección de Banco del aparato MIDI externo (Bank MSB y Bank LSB) a cualquiera de los grupos Grp1-7. Ajuste el parámetro Switch de los grupos Grp1-7 en ON para que la unidad pueda enviar mensajes de Selección de banco al aparato MIDI externo.
❹ Llame a la pantalla Part MIDI (PERFORM / MIDI) de la Parte seleccionada. Ahora ajuste el parámetro Channel de forma que se corresponda con el canal de recepción del aparato MIDI externo, el parámetro Tx Switch en ON y el parámetro Tx Bank Select al mismo grupo al que Ud. lo ajustó en el paso 3.
❺ Llame la pantalla Part param (PERFORM / Part) y ajuste el parámetro Patch Number al numero de Programa correspondiente del sonido que desee hacer sonar desde el aparato MIDI externo.

✳ Si el número de Programa del aparato MIDI externo es 0-127, ajuste el parámetro P.C Number añadiendo un "1" al valor del aparato MIDI externo.

❻ Guarde el Performance.
❼ Seleccione otro Performance para comprobar si el sonido del aparato MIDI externo cambia al deseado.

Si no, compruebe los ajustes y el aparato MIDI externo.

Cambiar de sonido utilizando el interruptor de pie

Puede cambiar de Patch / Performance / Set de Percusión de forma sucesiva utilizando un interruptor de pie (DP-2, DP-6, etc..)

<Procedimiento>

❶ Conecte un interruptor de pie (DP-2, DP-6, etc.. suministrados por separado) al jack CONTROL PEDAL (en este ejemplo utilizamos el 1).
❷ Llame a la pantalla Pedal Assign (SYSTEM / Control) y ajuste el parámetro <Assign> del Pedal 1 en 98:PROG-UP.
❸ Llame a la pantalla Play de la fuente de sonido.
❹ Cada vez que pise el pedal, llamará al Patch, Performance o Set de Percusión siguiente.

✳ Si conecta otro interruptor de pie al jack CONTROL PEDAL 2 y ajusta el parámetro <Assign> del Pedal 2 en 99:PROG-DOWN, puede desplazarse como desee entre los Patches / Performances / Sets de Percusión.

Utilizar el interruptor de pie para iniciar y parar la reproducción

<Procedimiento>

❶ Conecte un interruptor de pie (DP-2, DP-6, etc.. suministrados por separado) a cualquiera de los jacks CONTROL PEDAL 1-4 (en este ejemplo utilizamos 1).
❷ Llame a la pantalla Pedal Assign (SYSTEM / Control) y ajuste el parámetro <Assign> del Pedal 1 en 100:START / STOP.
❸ Seleccione la canción que desee reproducir en la pantalla Play (PATCH).
❹ Pise el interruptor de pie para iniciar la reproducción. Para pararla, pulse el interruptor de pie otra vez.

Hacer que el tempo de la canción coincida con el tempo con el que el grupo toca

Ud. puede controlar a tiempo real el tempo de la reproducción de la canción pisando el pedal con un ritmo específico.

<Procedimiento>

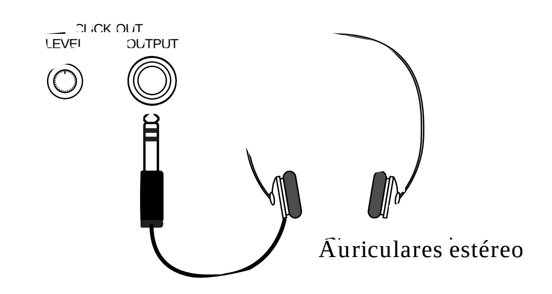
❶ Conecte un interruptor de pie (DP-2, DP-6, etc.. suministrados por separado) a cualquiera de los jacks CONTROL PEDAL 1-4 (en este ejemplo utilizamos el 1).
❷ Llame a la pantalla Pedal Assign (SYSTEM / Control) y ajuste el parámetro <Assign> del Pedal 1 en 102:TAP TEMPO.
❸ Inicie la reproducción e indique a la banda que empiece a tocar.
❹ Si, después de un rato, el tempo de la reproducción no coincide con el de la banda, pise el pedal al ritmo de negras de forma acompasada con la canción que está tocando la banda.

El tempo de la canción cambiará en relación con el ritmo con que pisa el interruptor de pie.

Hacer sonar un instrumento de percusión utilizando la claqueta del XP-80 como punto de referencia

<Procedimiento>

❶ Conecte los auriculares del percusionista al jack CLICK OUT OUTPUT.



❷ Al iniciar la reproducción, se oirá la claqueta.
❸ Ajuste control CLICK OUT LEVEL para obtener el nivel de volumen deseado.

Ajuste el equilibrio entre el nivel de volumen del amplificador y el de los auriculares.

Técnicas para la creación de canciones

Grabar una canción a un nivel de volumen constante a pesar de los cambios en el volumen producidos al tocar el teclado

<Procedimiento>

❶ Ajuste el parámetro Keyboard Velocity (SYSTEM / Setup) al ajuste deseado.

Por ejemplo, si desea un sonido pianísimo, ajuste el valor a "20" o menos; aproximadamente a 64 para lograr un sonido mezzo forte; y 100 o más para un sonido fortísimo.

❷ Toque el teclado.

A pesar de las dinámicas de ejecución, se graba la canción a un nivel de volumen (velocidad) constante.

Hacer un fade in o un fade out en una canción (fundido)

Para hacer que el nivel de volumen vaya subiendo de forma progresiva al principio de la canción o que vaya bajando progresivamente al final de la canción, una vez grabada la canción, grabe los cambios de nivel de volumen utilizando la grabación mezclada.

<Procedimiento>

❶ Grabe la canción.
❷ Pulse [REC] para llamar a la pantalla Realtime Rec Stand-by (SEQ) y después ajuste el parámetro Mode en MIX y los demás parámetros a los valores deseados.
❸ Desplace el cursor a "PART" y pulse TRACK / PART [1]-[16] para seleccionar la Parte cuyo nivel de volumen desee modificar.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 1-4, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 1, 2, 3 y 4, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 5-8, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 5, 6, 7 y 8, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 9-12, los deslizadores 1, 2,

3 y 4 modifican las Partes 9, 10, 11 y 12, respectivamente.

Si ha seleccionado cualquiera de las Partes 13-16, los deslizadores 1, 2, 3 y 4 modifican las Partes 13, 14, 15 y 16, respectivamente.

❋ El destino de la grabación es la pista de Frases correspondiente a la Parte seleccionada. Si desea grabar los datos del nivel de volumen en otra pista de Frases, desplace el cursor a "TRACK" y seleccione dicha pista girando el dial VALUE o pulsando [INC] / [DEC].

❹ Para hacer un fade in, ajuste el deslizador al nivel más bajo. Para hacer un fade out, ajuste el deslizador al nivel más alto. Si no desea efectuar ninguno de estos dos ajustes, ajuste el deslizador a la posición apropiada.
❺ Pulse [LEVEL] para que se ilumine su indicador.
❻ Inicie la grabación utilizando el método que especificó en el parámetro "Count In".
❼ Desplace el deslizador para ajustar el nivel de volumen.
❽ Una vez completados los ajustes del nivel de volumen, pulse [STOP / PLAY] para parar la grabación.

❋ Puede controlar simultáneamente el nivel de volumen hasta de cuatro Partes. Si desea utilizar más Partes, copie los datos de cambio del nivel de volumen (Volume) utilizando la función Track Edit y después ajuste el canal MIDI de forma que coincida con el ajuste de la Parte.

❋ Si el ritmo de la canción suena algo retrasado, utilice la función Data Thin para hacer que los datos de Expresión sean menos densos.

Cambiar de sonido en una canción

Para cambiar de sonido instrumental durante una canción, grabe los números de Selección de Banco y Programa (MSB y LSB) en la Posición en la Canción donde desee que cambie el sonido. Al grabar dichos datos, se asegurará de que la canción siempre se reproduzca con los sonidos seleccionados.

❋ Si se recibe sólo el número de Programa sin el número de Selección de Banco, el sonido contenido en el grupo específico como, por ejemplo, PR-A o USER, cambiará.

❋ Si, al grabar una canción, selecciona otro Patch / Performance / Set de Percusión, se grabará automáticamente el número de Selección de Banco y el número de Programa del Patch / Performance / Set de Percusión seleccionado. Si selecciona otro Patch / Performance / set de Percusión en la pantalla Realtime Rec Stand-by (SEQ), el número de Selección de Banco y el número de Programa se graba en el punto de inicio de la grabación.

Cambiar de Patch

Grupo	Número de Patch	Selección de Banco MSB	LSB	Número de Programa
USER	1–128	80	0	1–128
PR-A	1–128	81	0	1–128
PR-B	1–128	81	1	1–128
PR-C	1–128	81	2	1–128
GM	1–128	81	3	1–128
XP-A	1–128	84	0	1–128
XP-A	129–256	84	1	1–128
XP-B	1–128	84	2	1–128
XP-B	129–256	84	3	1–128
XP-C	1–128	84	4	1–128
XP-C	129–256	84	5	1–128
XP-D	1–128	84	6	1–128
XP-D	129–256	84	7	1–128

Cambiar de Performance

Grupo	Performance	Selección de Banco MSB	LSB	Programa
USER	1–32	80	0	1–32
PR-A	1–32	81	0	1–32
PR-B	1–32	81	1	1–32

❋ Si selecciona otro Performance, el canal MIDI del número de Selección de Banco y el número de Programa a grabar debe coincidir con el ajuste del parámetro Performance Ctrl-Ch (SYSTEM / MIDI / MIDI Param 1). Para cambiar el Patch o Set de Percusión asignado a la Parte, ajuste el canal MIDI (del número de Selección de Banco y el número de Programa a grabar) de forma que coincida con el canal MIDI de la Parte. No obstante, si el ajuste del parámetro Performance Ctrl-Ch y el canal MIDI de la Parte coinciden, el ajuste del parámetro Performance Ctrl-Ch tiene preferencia y selecciona el nuevo Performance.

Cambiar de Set de Percusión

Grupo	Set de Percusión	Selección de Banco MSB	LSB	Programa
USER	1, 2	80	0	1, 2
PR-A	1, 2	81	0	1, 2
PR-B	1, 2	81	1	1, 2
PR-C	1, 2	81	2	1, 2
GM	1, 2	81	3	1, 2
XP-A	1–128	84	0	1–128
XP-A	129–256	84	1	1–128
XP-B	1–128	84	2	1–128
XP-B	129–256	84	3	1–128
XP-C	1–128	84	4	1-128
XP-C	129–256	84	5	1–128
XP-D	1–128	84	6	1–128
XP-D	129–256	84	7	1–128

❋ Si selecciona otro Set de Percusión, ajuste el canal MIDI del número de Selección de Banco y número de Programa a grabar de forma que coincida con el de la Parte 10 del Performance. Con el ajuste por defecto, el canal MIDI de la Parte 10 se ajusta en "10".

<Procedimiento>

❶ Llame a la pantalla Microscope (SEQ / Micro).
❷ Pulse [▼] o [▲] para desplazar ">" a la posición en la canción donde desee que cambie el sonido.

Si la pantalla no muestra dicha posición, desplace el cursor a la posición apropiada (compás-tiempo-reloj) y especifíquela utilizando las teclas numéricas.

❸ Pulse [F1] (Create) para llamar a la pantalla Create Event (SEQ / Micro).
❹ Desplace el cursor a "Control Change".
❺ Pulse [F6] (Execute).
❻ Ajuste el parámetro CC# (Número del Controlador) a "0" y especifique el valor de la Selección de Banco MSB.
❼ Repita los pasos 3-5.
❽ Ajuste el parámetro CC# (Número del Controlador) a "32" y especifique el valor de la Selección de Banco LSB.
❾ Pulse [F1] (Create) para llamar a la pantalla Create Event (SEQ / Micro).
❿ Desplace el cursor a "Programa Change".
⓫ Pulse [F6] (Execute).
⓬ Entre el número de Programa deseado.

Evitar que una voz deje de sonar en una canción

El XP-80 puede producir simultáneamente hasta 64 voces. Pero al pedirle al XP-80 que produzca simultáneamente más de 64 voces, las notas que sobrepasen el límite se apagarán empezando con la que dispone de la prioridad más baja. Puede evitarlo utilizando la función Reserva de Voces para asegurar el número mínimo de notas que siempre estarán disponibles para cada Parte.

<Voces Simultáneas>

El XP-80 es capaz de producir simultáneamente hasta 64 voces. No obstante, este número no es simplemente el número de notas que están sonando sino que depende del número de Tones utilizados en cada Patch. Si está haciendo sonar un Patch que utiliza un sólo Tone, puede entonces hacer sonar sólo notas individuales. Si hace sonar dos Patches a la vez, y cada uno de ellos utiliza cuatro Tones, al pulsar dos teclas, utilizará ocho voces simultáneamente. Calcular el número de voces simultáneas es fácil utilizando la siguiente formula: (las notas que están sonando actualmente) x (el número de Tones utilizados por el Patch que está utilizando) .

Si utiliza el XP-80 en el modo Performance para hacer sonar un conjunto, cuente el número total de los Tones utilizados en todas las Partes.

<Procedimiento>

❶ Seleccione el Performance deseado en la pantalla Play (PERFORM).
❷ Pulse [◀] o [▶] para seleccionar la Parte para la cual desea reservar notas.
❸ Pulse [▼] para llamar a la pantalla Play del Patch asignado a la Parte.
❹ Confirme los Tones utilizados por el Patch mostrado debajo del nombre del Patch.

Por ejemplo, si se muestra "Tone:12-", significa que se utilizan dos de los cuatro Tones.

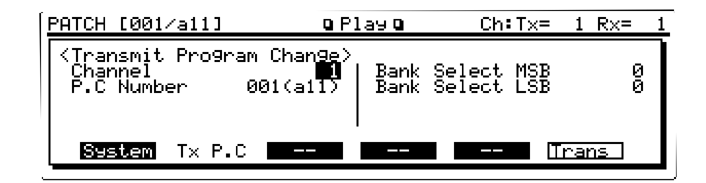
❺ Pulse [▲] para volver a la pantalla Play (PERFORM).
❻ Llame a la pantalla Part Param (PERFORM / Part).
❼ Ajuste el parámetro Voice Reserve al número de voces que desee reservar.

Utilizar aparatos MIDI externos

Utilizar el XP-80 para cambiar de sonido en un aparato MIDI externo

<Procedimiento>

❶ Pulse [LOCAL / TX / RX] para abrir la ventana LOCAL / TX / RX.
❷ Pulse [F2] (Tx P.C) o [F3] (Tx P.C) para llamar a la ventana Transmit Program Change.



❸ Ajuste los parámetros Channel (Canal MIDI), P.C Number (Número de Programa), Selección de Banco MSB y Selección de Banco LSB de forma que coincidan con el sonido utilizado por el aparato MIDI externo.

✳ Si el número de Programa del aparato MIDI externo es 0-127, ajuste el parámetro P.C Number añadiendo un "1" al valor del aparato MIDI externo.

❹ Pulse [F6] (Trans) para cambiar de sonido en el aparato MIDI externo.

Utilizar el XP-80 para controlar aparatos MIDI externos

<Procedimiento>

❶ Mediante un cable MIDI, conecte el MIDI OUT del XP-80 al MIDI IN del aparato MIDI externo.
❷ Ajuste el canal MIDI del XP-80 de forma que coincida con el canal de recepción del aparato MIDI externo.

Los siguientes parámetros determinan el canal MIDI.

Modo Patch: El parámetro Patch Tx-Ch (SYSTEM / MIDI / MIDI Param 1).

Modo Performance: El parámetro Channel (PERFORM / MIDI / Part MIDI), parámetro Tx Switch (PERFORM / MIDI Part MIDI) en ON.

❸ Si desea que suene sólo la fuente de sonido del aparato MIDI externo, ajuste el parámetro Local Switch (SYSTEM / MIDI / MIDI Param 1) en OFF.

Si desea conectar dos o más aparatos MIDI externos, utilice el conector MIDI THRU de dichos aparatos MIDI externos.

✳ Si conecta tres o más aparatos MIDI externos utilizando la configuración IN->THRU->IN->THRU..., la señal MIDI puede perder consistencia y dar lugar a errores en los datos. En este caso, recomendamos utilizar un MIDI Thru Box. Los MIDI Thru Boxes hacen que se envíe una fila individual de datos MIDI a varios aparatos MIDI o módulos de sonido sin que haya errores de datos.

Hacer sonar la fuente de sonido del XP-80 desde un aparato MIDI externo

<Procedimiento>

❶ Mediante un cable MIDI, conecte el MIDI IN del XP-80 al MIDI OUT del aparato MIDI externo.
❷ Ajuste el canal MIDI del XP-80 de forma que coincida con el canal de transmisión del aparato MIDI externo.

Los siguientes parámetros determinan el canal MIDI.

Modo Patch: El parámetro Patch Rx-Ch (SYSTEM / MIDI / MIDI Param 1).

Modo Performance: El parámetro Channel (PERFORM / MIDI / Part MIDI), parámetro Rx Switch (PERFORM / MIDI Part MIDI) en ON.

Sincronizar la unidad con aparatos externos

Sincronizar un secuenciador externo con el secuenciador del XP-80

<Procedimiento>

❶ Utilice un cable MIDI para conectar el MIDI OUT del XP-80 al MIDI IN del secuenciador externo.
❷ Pulse [SEQUENCER] para activar la pantalla Play (SEQ(Song)).
❸ Ajuste el parámetro SyncMode (SEQ / Setup / SEQ System Setup) en INTERNAL y, a continuación, ajuste el parámetro Sync Out (SEQ / Setup / SEQ System Setup) en ON.
❹ Ajuste el secuenciador externo de forma que esté sincronizado con el secuenciador del XP-80.
❺ Al pulsar [STOP / PLAY], el secuenciador del XP-80 y el secuenciador externo iniciarán simultáneamente la reproducción.

Cuando la reproducción en el XP-80 termine, el secuenciador externo también parará la reproducción. Si desea interrumpir la reproducción, pulse [STOP / PLAY].

Sincronizar el secuenciador del XP-80 con un secuenciador externo

<Procedimiento>

❶ Utilice un cable MIDI para conectar el MIDI OUT del secuenciador externo al MIDI IN del secuenciador del XP-80.
❷ Pulse [SEQUENCER] para activar la pantalla Play (SEQ(Song)).
❸ Ajuste el parámetro SyncMode en (SEQ / Setup / SEQ System Setup) SLAVE.
❹ Ajuste el secuenciador externo de forma que transmita mensajes de Reloj MIDI.
❺ Al iniciar la reproducción en el secuenciador externo, el secuenciador del XP-80 iniciará la reproducción.

Cuando se pare la reproducción en el secuenciador externo, el secuenciador del XP-80 también parará. Para interrumpir la reproducción, pare la reproducción en el secuenciador externo.

* Si sólo desea iniciar / parar la reproducción de una canción desde el secuenciador externo y no desea que el

* Cuando se recibe desde un secuenciador externo un mensaje Selección de Canción 0, se selecciona la canción contenida en la memoria interna (la canción número 0). Cuando se recibe el mensaje Selección de Canción 1, se selecciona la primera canción grabada en el diskette (la canción número 1).

* Cuando se recibe desde un secuenciador externo un mensaje de Indicador de la Posición de la canción, la posición actual de la canción contenida en la memoria interna cambia respectivamente.

Grabar una canción contenida en un secuenciador externo en el secuenciador del XP-80

<Procedimiento>

❶ Utilice un cable MIDI para conectar el MIDI OUT del secuenciador externo al MIDI IN del secuenciador del XP-80.
❷ Pulse [SEQUENCER] para activar la pantalla Play (SEQ(Song)).
❸ Ajuste el parámetro Sync Mode (SEQ / Setup / SEQ System Setup) en SLAVE.
❹ Ajuste el secuenciador externo de forma que transmita mensajes de Reloj MIDI.
❺ Pulse [REC] para preparar la grabación.
❻ Al iniciar la reproducción en el secuenciador externo, el secuenciador del XP-80 iniciará la grabación.
❼ Cuando se pare la reproducción en el secuenciador externo, el secuenciador del XP-80 dejará de grabar.

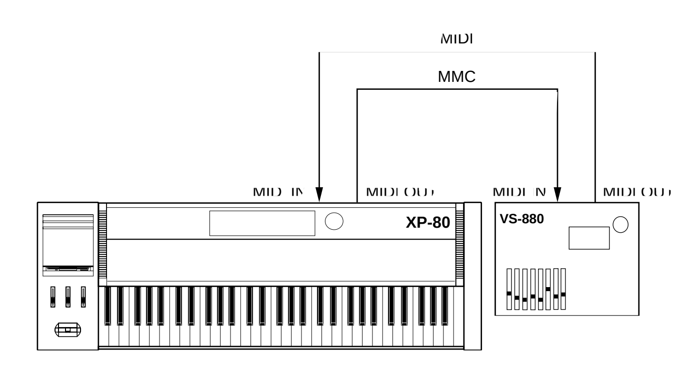
Sincronización con la Grabadora de Disco Duro VS-880

Puede conectar el XP-80 al VS-880 y sincronizarlo al VS-880 para poder combinar fácilmente la canción que ha creado en el XP-80 con partes vocales o instrumentos acústicos. En otras palabras, al sincronizar la unidad con el VS-880, podrá crear una pista de audio para el XP-80. Tanto el XP-80 como el VS-880 pueden servir de controlador y, por lo tanto, podrá sincronizar fácilmente con partes vocales o instrumentos acústicos.

....

<Conectar el XP-80 al VS-880>

Al sincronizar el XP-80 con el VS-880, se establecerá la siguiente relación.



El XP-80 puede iniciar y parar la reproducción y desplazarse a diferentes posiciones en la canción transmitiendo comandos MMC al VS-880. No obstante, el VS-880 puede iniciar y parar la reproducción de la canción y desplazarse a diferentes posiciones en la canción transmitiendo comandos MMC al XP-80. Esto hace posible efectuar una reproducción en bucle o grabar pinchando sólo en un punto específico.

<MMC (Control de Maquina MIDI)

MMC es un protocolo utilizado para controlar mediante MIDI grabadoras de cinta magnética, grabadoras de video, sistemas de grabación digitales y otras grabadoras. Dispone de 37 comandos MMC inclusive los de Parar e Iniciar.

....

Preparativos para sincronizar la unidad con la VS-880

Ajustar los parámetros

Para sincronizar el XP-80 al VS-880, ajuste los parámetros del XP-80 de la siguiente forma. Una vez completada la sincronización, vuelva a ajustarlos a los ajustes originales.

El Parámetro MMC Output (SEQ / SEQ System Setup)

Si utiliza el XP-80 para controlar el VS-880, ajuste éste en ON. Si utiliza el VS-880 para controlar el XP-80, ajuste éste en OFF.

⁕ Si el VS-880 controla el XP-80 estando el parámetro MMC Output ajustado en ON, no se pueden efectuar correctamente las operaciones.

El parámetro Frame Mode (SEQ/System/SEQ System Setup)

Para que la frecuencia del "frame" del XP-80 coincida con la del VS-880, ajuste este parámetro al valor del parámetro MTC Type del VS-880. Si el parámetro MTC Type está ajustado a 29N, ajuste este parámetro a "30".

⁕ Al conectar el XP-80 al VS-880, recomendamos ajustar ambos parámetros a "30".

El parámetro Offset Time (SEQ/System/SEQ System Setup)

Para que el XP-80 y el VS-880 pueden localizar la misma Posición en la Canción, ajuste este parámetro al mismo valor a que está ajustado el parámetro Ofs del VS-880.

Grabar el reloj MIDI de canción del XP-80 en la pista de sincronía VS-880

Para sincronizar el XP-80 con el VS-880, puede utilizar la pista de sincronía o el mapa del tiempo del VS-880.

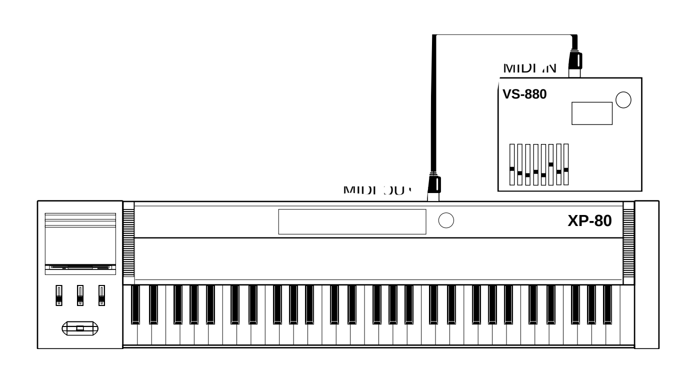
Al sincronizar una canción que dispone de un tempo constante o con cambios de tempo menores, antes de sincronizar, deberá crear un mapa del tempo. En este caso, los procedimientos presentados a continuación no serán necesarios.

Al sincronizar una canción que contiene cambios de tempo graduales como acelerandos o ritardandos, utilice la pista de sincronía. En comparación con el mapa del tempo, que ajusta el tempo en intervalos de un compás, utilizar la pista de sincronía permite seguir con más precisión los cambios de tempo.

⁕ Para evitar cualquier tipo de inestabilidad de sincronización, introduzca varios compases en blanco en las canciones contenidas en el VS-880 y XP-80.

<Procedimiento>

❶ Utilice un cable MIDI para conectar el XP-80 al VS-880 tal como se muestra en la siguiente figura.



❷ Asegúrese de que el parámetro Sync Mode (SEQ / Setup / SEQ System Setup) esté ajustado en INTERNAL y el parámetro MMC Output (SEQ / Setup / SEQ System Setup) en ON.

❸ Seleccione la canción del XP-80 que desee sincronizar con el VS-880.

❹ Ajuste los parámetros del VS-880 de forma que pueda grabar un reloj MIDI en su pista de sincronía.

⁕ Para obtener más detalles, vea las instrucciones del VS-880.

❺ Pulse [STOP / PLAY] para reproducir la canción del XP-80.

En el mismo momento en que se inicia la reproducción de la canción del XP-80, se graba el reloj MIDI en la pista de sincronía del VS-880. Una vez terminada la reproducción, el VS-880 parará automáticamente la grabación de reloj MIDI.

Comprobar el tiempo de la Posición en la Canción

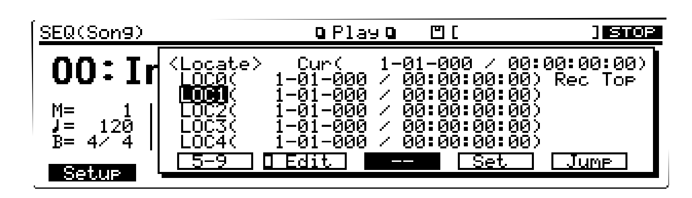
Como el XP-80 y el VS-880 manejan los compases de forma distinta, es posible que las indicaciones de los compases no coincidan. Puede evitarlo sincronizando el XP-80 con el VS-880 utilizando un sistema cuya base sea el tiempo.

En el XP-80 normalmente se indica la posición en la canción con "compás-tiempo-reloj". No obstante, la ventana Locate la muestra con "hora: minuto: segundo: frame". Compruebe la indicación del tiempo de la posición en la canción especificada utilizando el siguiente procedimiento.

<Procedimiento>

❶ Llame a la pantalla Play (SEQ(Song)) o Microscope (SEQ) y vaya a la posición en la canción cuyo tiempo desee comprobar.

❷ Pulse [LOCATE] para abrir la ventana Locate.



❸ La línea superior de la ventana Locate muestra el tiempo correspondiente a la posición actual. Puede comprobar el tiempo.

* Si ha ajustado el parámetro Offset Time (SEQ / Setup / SEQ System Setup), dicho ajuste se añade al tiempo.

❹ Puede especificar la posición Locate en forma de un tiempo tal como lo hace con "compás-tiempo-reloj".

Reproducir archivos de Canción

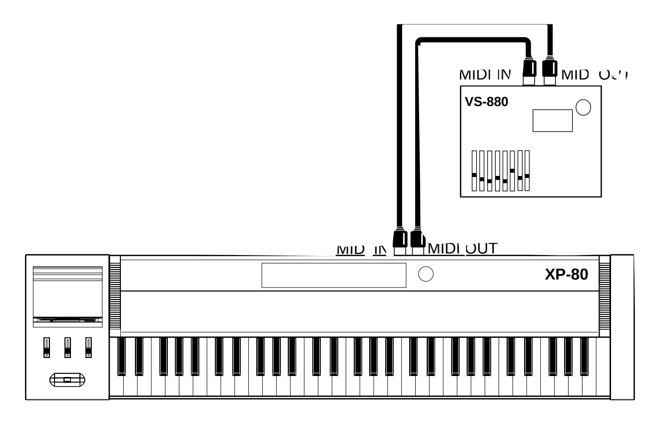
* Como el XP-80 maneja los compases de forma diferente al VS-880, si la Canción contiene un cambio de tipo de compás / tempo o efectúa una reproducción en bucle estando la reproducción sincronizada en curso, es posible que las indicaciones de los compases no coincidan. No obstante, la reproducción actual estará sincronizada.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que ha efectuado correctamente los preparativos antes de iniciar la reproducción. Vea la sección "Preparativos para sincronizar la unidad con la VS-880".

❷ Asegúrese de que el parámetro Sync Mode (SEQ / Setup / SEQ System Setup) esté ajustado en SLAVE.

❸ Utilice un cable MIDI para conectar el XP-80 al VS-880 tal como se muestra en la siguiente figura.



❹ Seleccione la canción del XP-80 que desee sincronizar con el VS-880.

❺ Ajuste los parámetros del VS-880 de forma que pueda grabar un reloj MIDI en su pista de sincronía.

SYS MIDI PRM

Parámetro SysEx.Rx: ON
Parámetro MMC: SLAVE
Parámetro MIDIThru: Out
Parámetro CtrlType: Off

SYS SYNC/Tempo

Parámetro Source: INT
Parámetro Gen.: MIDI clk o SyncTr

* Para obtener más detalles, vea las instrucciones del VS-880.

❻ Inicie la reproducción de la canción.

Al iniciar la reproducción de la canción en el XP-80, ajuste el parámetro MMC en ON. Al iniciar la reproducción de la canción en el VS-880, ajuste el parámetro MMC en OFF.

Grabar con el VS-880

* Como el XP-80 maneja los compases de forma diferente al VS-880, si la Canción utilizada en la grabación sincronizada contiene un cambio de tipo de compás / tempo, es posible que las indicaciones de los compases no coincidan. No obstante, la grabación actual estará sincronizada.

<Antes de grabar en el VS-880>

En las canciones grabadas en el XP-80, como todos los datos de performance se graban en forma de mensajes MIDI, la edición es más fácil, pero no puede grabar partes vocales ni instrumento acústicos. En el VS-880 puede grabar directamente las partes vocales y los instrumentos acústicos.

Para crear la base de la canción, puede grabar partes de percusión, bajo y otros instrumentos en el XP-80 y después grabar los instrumentos acústicos o partes vocales en el VS-880 que está sincronizado con el XP-80.

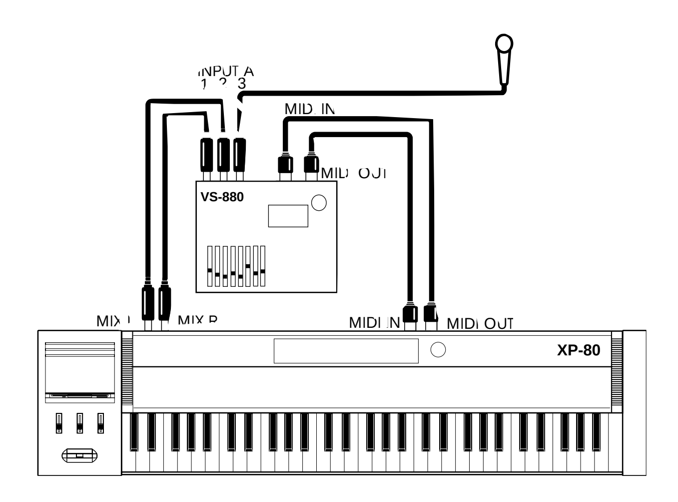
* Al grabar una canción que contiene un cambio de tempo, primero grabe en la pista de sincronía del VS-880 el reloj MIDI de la canción del XP-80. Acuérdese de que es difícil cambiar la duración de la canción una vez grabado el reloj MIDI en la pista de sincronía. Por lo tanto, termine la canción del XP-80 antes de grabar el reloj MIDI en la pista de sincronía.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que ha efectuado correctamente los preparativos antes de iniciar la grabación en el VS-880. Vea la sección "Preparativos para sincronizar la unidad con el VS-880".

❷ Asegúrese de que el parámetro Sync Mode (SEQ / Setup / SEQ System Setup) esté ajustado en SLAVE.

❸ Utilice un cable MIDI para conectar el XP-80 al VS-880 y los cables de audio tal como se muestra en la siguiente figura. A continuación conecte en el VS-880 un micrófono para los instrumentos acústicos o voces.



❹ Seleccione la canción del XP-80 que desee sincronizar.

❺ Ajuste los parámetros del VS-880 para prepararla para la sincronización.

SYS MIDI PRM

Parámetro SysEx.Rx: ON

Parámetro MMC: SLAVE

Parámetro MIDIThr: Out

Parámetro CtrlType: Off

SYS SYNC / Tempo

Parámetro Source: INT

Parámetro Gen.: MIDI clk o SyncTr

❋ Para obtener más detalles, vea las instrucciones del VS-880.

❻ Inicie la grabación en el VS-880. Comience una ejecución vocal o de un instrumento acústico al mismo tiempo que la reproducción de la canción del XP-80.

Al iniciar la grabación de la canción en el VS-880, ajuste el parámetro MMC en OFF. Al iniciar la grabación de la canción en el XP-80, ajuste el parámetro MMC en ON.

<Volver a grabar una parte de una canción>

Si Ud. ha cometido una equivocación durante la grabación o no le gusta la interpretación que ha grabado, puede regrabar la parte que especifique con la grabación punch-in. Pero Ud. no puede grabar con el auto punch-in en el VS-880 utilizando la función Loop. Para realizar una grabación punch-in con la función Loop, utilice la grabación punch-in manual.

Grabar en el XP-80

Una vez completada la grabación de las partes de instrumentos acústicos o vocales en el VS-880, para volver a grabar las partes de percusión, bajo u otros instrumentos creadas en el XP-80, utilice el siguiente procedimiento.

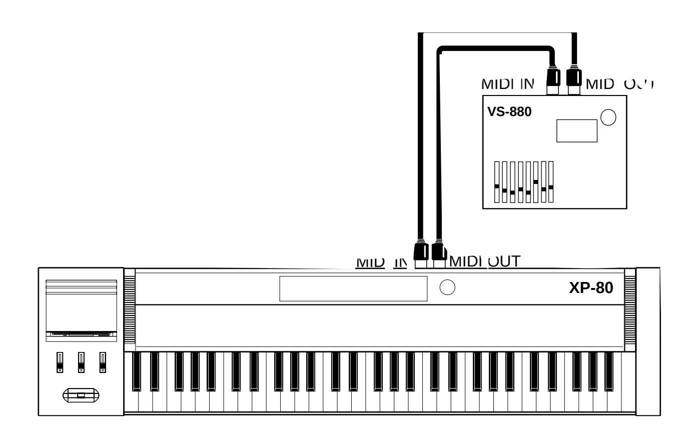
❋ Si graba en el XP-80 estando el VS-880 sincronizado con el XP-80, no puede grabar bucles en el XP-80.

<Procedimiento>

❶ Asegúrese de que ha efectuado correctamente los preparativos antes de iniciar la reproducción. Vea la sección "Preparativos para sincronizar la unidad con la VS-880".

❷ Asegúrese de que el parámetro Sync Mode (SEQ / Setup / SEQ System Setup) esté ajustado en SLAVE.

❸ Utilice un cable MIDI para conectar el XP-80 al VS-880 tal como se muestra en la siguiente figura.



❹ Ajuste los parámetros del XP-80 para preparar la grabación.

❋ Para iniciar la grabación, ajuste el parámetro Count In a "0" o Wait Note. Si ajusta el parámetro Count In a "1" o "2", al iniciar la grabación habrán uno o dos compases en blanco.

❺ Ajuste los parámetros del VS-880 de forma que pueda grabar un reloj MIDI en su pista de sincronía.

SYS MIDI PRM

Parámetro SysEx.Rx: ON
Parámetro MMC: SLAVE
Parámetro MIDIThru: Out
Parámetro CtrlType: Off

SYS SYNC/Tempo

Parámetro Source: INT
Parámetro Gen.: MIDI clk o SyncTr

❋ Para obtener más detalles, vea las instrucciones del VS-880.

❻ Inicie la grabación en el XP-80.

Al iniciar la grabación de la canción en el XP-80, ajuste el parámetro MMC en ON. Al iniciar la grabación de la canción en el VS-880, ajuste el parámetro MMC en OFF.

Solucionar Pequeños Problemas

Si el XP-80 no produce sonido o no funciona de la forma esperada, primero debe comprobar los siguientes puntos. Si esto no soluciona el problema, contacte con su servicio post-venta de Roland más cercano.

* Lamentablemente, una vez deteriorado un diskette, a veces es imposible recobrar el contenido de los datos almacenados en él. Roland no asume ninguna responsabilidad respecto a dicha pérdida de datos.

Al tocar el teclado, no hay sonido

El XP-80 o los aparatos conectados a él no están encendidos. (p. 17)

El deslizador VOLUME está ajustado al nivel mínimo..(p. 16)

El control del nivel de volumen del amplificador/mesa de mezclas está ajustado al nivel mínimo.

Los cables audio no están conectados correctamente.

Ha seleccionado un Patch o Set de Percusión XP-A, XP-D y la Placa de Ampliación de Onda no está instalada correctamente.. (p. 45)

El parámetro Local Switch (SYSTEM / MIDI Param 1) está ajustado en OFF.

→ **Ajústelo en ON** (p. 90, 91)

Ha seleccionado un Performance de tipo solapado y el interruptor Local (PERFORM / MIDI / Part MIDI) está ajustado en OFF..

→ **Ajústelo en ON.** (p. 67)

Ha ajustado una gama de tecla.

→ **Compruebe las pantallas Part Key Range Lower: Upper (PERFORM/K. Range) y Tone Key Range Lower: Upper (PATCH/Common/K. Range).** (p. 50, 66)

La unidad ha recibido mensajes de Volumen o de Expresión durante la reproducción de una canción, procedentes de un pedal o desde un aparato externo, y, por lo tanto, ha bajado el nivel de volumen

→ **Utilice la función Panic para subir el nivel de volumen manteniendo pulsado [SHIFT] mientras pulsa [EXIT] durante más de un segundo** (p. 38)
→ **Si está en el modo Performance, active la pantalla Part Information (PERFORM/INFO) y vuelva a ajustar los valores del Nivel de Volumen o Expresión**(p. 69)

Todos los Tones del Patch están apagados.

→ **Pulse los botones TONE SWITCH [1]-[4] para que se iluminen sus indicadores.** (p. 27)

La Afinación es incorrecta

La afinación del XP-80 es incorrecta.

→ **Compruebe el parámetro Master Tune (SYSTEM/TUNE)..** (p. 89)

La afinación ha sido afectada por los mensajes de Pitch Bend recibidos de una reproducción de canción, de las operaciones de un pedal o de aparatos MIDI externos.

→ **Utilice la función Panic para corregir la afinación manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [EXIT] durante más de un segundo.** (p. 38)
→ **Si está en el modo Performance, active la pantalla Part Information (PERFORM/INFO) y vuelva a ajustar el valor del Pitch Bend.**(p. 69)

No se activan los Efectos

[EFX], [CHORUS] y / o [REVERB] están desactivadas.

→ **Pulse los botones correspondientes a los efectos deseados para que se iluminen sus indicadores.** (p. 40)

Al reproducir una canción, no suena

Las pistas de Frases están enmudecidas.

→ **Llame a la pantalla Play (SEQ(Song)) y pulse TRACK/PART [1]-[16] para que se ilumine su indicador..** (p. 100)

El parámetro Rx Switch (PERFORM / MIDI / MIDI Part) está ajustado en off.

→ **Ajuste el parámetro Rx (PERFORM/MIDI/Part MIDI) en ON.**(p. 67)

La Canción no se reproduce correctamente

Ha iniciado la reproducción de la canción a partir de la mitad.

→ **Efectúe la operación Actualización MIDI manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [STOP/PLAY].**(p. 99)

Está intentando reproducir una canción con formato GS.

→ **El XP-80 es compatible con el formato GM pero no lo es con el formato GS. Por lo que una canción con formato GS no se reproducirá de forma correcta en el XP-80.**

No se puede grabar una canción

Ha seleccionado un Performance de tipo solapado y el parámetro Local Switch (SYSTEM / MIDI Param 1) está ajustado en OFF.

→ **Ajuste el parámetro Local Switch (PERFORM/MIDI/Part MIDI) en ON.**(p. 90, 91)

Ha seleccionado un Performance de tipo solapado y el parámetro Local Switch (PERFORM / MIDI / Part MIDI) está ajustado en OFF.

→ **Ajústelo en ON** (p. 67)

El Secuenciador no funciona

El parámetro Sync Mode (SEQ / Setup / SEQ Setup) está ajustado en "SLAVE."

→ **Ajústelo en INTERNAL.** (p. 117)

No se puede reproducir un Patrón

La canción que contiene el Patrón no ha sido cargada en la memoria interna..

→ **Cárguela en la memoria interna.** (p. 101)

Existe un mensaje de Pattern Call grabado en el Patrón.

→ **La unidad ignora los mensajes Pattern Call grabados en un Patrón. Para grabar en un Patrón los datos procedentes de otro Patrón, utilice la función Copy track editing** (p. 124)

Mensajes de Error

Si Ud. comete algún fallo utilizando el XP-80 o la unidad no es capaz de seguir los comandos, se muestra en una ventana un mensaje de error. Si el mensaje mostrado es, por ejemplo, "Press [ENTER]", significa que, hasta que pulse [ENTER], no será posible llevar a cabo la operación. Dése cuenta del mensaje de error y, para corregir el problema, efectúe la operación adecuada.

* Lamentablemente, una vez deteriorado un diskette, a veces es imposible recobrar el contenido de los datos almacenados en él. Roland no asume ninguna responsabilidad respecto a dicha pérdida de datos.

Los mensajes de error están listados a continuación en orden alfabético.

Battery Low

Situación: La pila de seguridad interna que evita la pérdida del contenido de la memoria del usuario está descargada.

Acción: Contacte con su servicio post-venta Roland para que cambie la pila.

Cannot Read The Song/File

Situación

Acción: La canción o archivo es incorrecto y, por lo tanto, la unidad no lo puede manejar.

Acción: No utilice está canción o archivo.

Chain Step Over

Situación: Puede registrar hasta 99 canciones en una cadena. No es posible registrar más.

Data not found

Situación: Debido a que no se encuentran los datos en la posición especificada, la unidad no ha podido efectuar la operación.

Acción: Especifique la posición correcta.

Disk Full

Situación: No hay espacio suficiente en el diskette para guardar los datos.

Acción: Introduzca otro diskette (formateado en el XP-80) o suprima los datos innecesarios y vuelva a efectuar la operación otra vez.

Disk not Ready

Situación: No hay ningún diskette introducido en la unidad de disco.

Acción: Introduzca un diskette.

Disk Read/Write Error

Situación: El archivo es inoperativo. Es posible que el diskette esté rayado, que haya sufrido desperfectos o que la unidad de disco funcione mal.

Acción: Compruebe la unidad de disco introduciendo otro diskette que no contenga datos importantes. Si con esto soluciona el problema, significa que el diskette ha sufrido desperfectos o que el archivo es inoperativo. No vuelva a utilizar dicho diskette. Si se vuelva a mostrar el mismo mensaje de error, es posible que la unidad de disco funcione mal y puede dañar los diskettes. Consulte a su servicio post-venta de Roland.

Disk Write Protected

Situación: Debido a que la lengüeta de protección de escritura del diskette está en la posición Protect, no puede escribir datos en el diskette.

Acción: Ajuste la lengüeta en la posición Write Permit y vuelva a intentar la operación.

File Name Duplicate

Situación: Existe en el diskette un Archivo con el mismo nombre.

Acción: Utilice otro nombre de archivo.

File Name Format Error

Situación: No se ha asignado un nombre de archivo al archivo.

Acción: Asígnele un nombre de archivo.

File not Found

Situación: No se ha encontrado el archivo especificado.

Acción: Introduzca el diskette que contiene el archivo especificado y vuelva a efectuar la operación.

Master Disk

Situación: Este diskette es un diskette Master. No puede formatear los diskettes Master ni utilizarlos para guardar datos.

Internal Memory Full

Situación: La memoria interna está llena y no puede seguir con la operación.

Acción: Utilice la función Data Reduce (UTILITY / Memory) para suprimir los datos innecesarios.

MIDI Buffer Full

Situación: Debido a que la unidad ha recibido una gran cantidad de mensajes MIDI, no los ha podido procesar correctamente.

Acción: Reduzca la cantidad de mensajes MIDI a transmitir.

MIDI Communication Error

Situación: Ha surgido un problema con las conexiones de los cables MIDI.

Acción: Compruebe si alguno de los cables MIDI está estropeado o desconectado.

Next Song Queue Full

Situación: Puede reservar hasta 3 canciones para la función Quick Play. Si ya ha reservado las 3 canciones, no puede reservar más.

No Track Selected

Situación: Debido a que no ha sido seleccionada ninguna pista de Frases para la cuantificación, no se puede llevar al cabo la operación.

Acción: Especifique las pistas de Frases que desee cuantificar y vuelva a efectuar la operación.

Now Playing

Situación: No puede efectuar esta operación estando en curso la reproducción.

Acción: Interrumpa la reproducción o espere hasta que termine. Vuelva a efectuar la operación.

Now Recording

Situación: No puede efectuar esta operación estando en curso la grabación.

Acción: Interrumpa la grabación o espere hasta que termine. Vuelva a efectuar la operación.

Position Error

SITUACIÓN: Situación: Es un área especificada inapropiada para la edición de pista o cuantificación .

Acción: Especifique el área correcta.

Recording Error

SITUACIÓN 1: Si intenta grabar demasiados datos de performance a la vez, el secuenciador del XP-80 no grabará ningún dato.

ACCIÓN 1: Reduzca la cantidad de datos de performance y vuelva a grabar.

SITUACIÓN 2: Debido a que el área especificada para la grabación en bucle o grabación pinchando automáticamente es inapropiada, el secuenciador del XP-80 no ha podido grabar los datos.

ACCIÓN 2: Compruebe que la grabación pinchando automáticamente no se haya iniciado en una posición localizada después del área especificada.

Same Track Pattern Selected

SITUACIÓN: Ha seleccionado la misma Pista de Frases o el mismo Patrón.

ACCIÓN :Seleccione otra pista de Frases u otro Patrón.

Mensaje de Sistema Exclusive: Check Sum Error

SITUACIÓN: El "check sum" del mensaje Exclusive recibido es incorrecto.

ACCIÓN :Intente volver a transmitir el mensaje Exclusive.

Mensaje de Sistema Exclusive: Receive Data Error

SITUACIÓN: La unidad ha recibido incorrectamente un mensaje MIDI.

ACCIÓN :Si se vuelve a mostrar repetidamente el mensaje, significa que existe un problema con los mensajes MIDI que se están transmitiendo al XP-80.

Mensaje de Sistema Exclusive: User Memory Write Protected

SITUACIÓN: El parámetro System Exclusive Mensaje (UTILITY / Protect / User Memory Protect) está ajustado en ON y , por lo tanto, la unidad no ha podido recibir el mensaje.

ACCIÓN : Ajuste el parámetro en OFF.

Unformated Disk

SITUACIÓN: El XP-80 no puede utilizar este diskette.

ACCIÓN :Formatear el diskette para el XP-80.

User Memory Damaged

SITUACIÓN: Se han perdido los datos contenidos en la memoria del usuario.

ACCIÓN :Utilice la función Factor Preset (UTILITY / Factory) para inicializar la memoria a los ajustes de fábrica.

User Memory Write Protected

SITUACIÓN: El parámetro Write Operation (UTILITY / Protect / User Memory Protect) está ajustado en ON y, por lo tanto, la unidad no ha podido efectuar la operación.

ACCIÓN :Ajuste el parámetro en OFF.

Volume Name Format Error

SITUACIÓN: No es posible asignar un nombre del volumen en blanco.

ACCIÓN :Especifique un carácter o un símbolo.

You Cannot Copy This Message

SITUACIÓN: No puede copiar los datos especificados.

You Cannot Delete End of Step

SITUACIÓN: No puede suprimir el paso de la cadena (END).

You Cannot Erase This Message

SITUACIÓN: No puede borrar los datos especificados.

You Cannot Move This Message

SITUACIÓN: No puede desplazar los datos especificados.

You Cannot Save This Song as an SMF

SITUACIÓN: La canción contiene un aviso de copyright. No puede guardar las canciones que contienen avisos de copyright como un Archivo MIDI Estándar.

ACCIÓN :Guarde los datos como una canción MRC Pro.

You Cannot UNDO!!

SITUACIÓN: No se puede deshacer la última operación efectuada pulsando [UNDO / REDO].

Lista de Sets de Percusión

Note No	USER (Grupo User) 001	USER (Grupo User) 002	PR-A (Grupo Preset A) 001	PR-A (Grupo Preset A) 002	PR-B (Grupo Preset B) 001	PR-B (Grupo Preset B) 002	PR-C (Grupo Preset C) 001	PR-C (Grupo Preset C) 002	GM (Grupo GM) 001	GM (Grupo GM) 002
	HouseDrumSet 1	JazzDrumSet1	PopDrumSet 1	PopDrumSet 2	PowerDrumSet	RaveDrumSet	JazzDrumSet2	OrchDrumSet	GM Drum Set	BrushDrumSet
35	Scratch 1	Hybrid Kick2	Verb Kick	Hybrid Kick1	Verb Kick	808 Kick	Round Kick	Old Kick	Verb Kick	Hybrid Kick2
C2 36	808 SN	Hybrid Kick1	Hybrid Kick1	Round Kick	Round Kick	Round Kick	Old Kick	Round Kick	Hybrid Kick1	Hybrid Kick1
37	Dry Stick	Side Stick	Side Stick	Dry Stick	Dry Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick
38	808 SN	Ballad SN	Natural SN2	Piccolo SN	Piccolo SN	808 SN	Ballad SN	Ballad SN	Ballad SN	Brush Swish
39	808 Claps	Brush Slap	808 Claps	Hand Claps	808 Claps	808 Claps	Hand Claps	808 Claps	808 Claps	Brush Slap
40	808 SN	Brush Swish	SN Roll	Piccolo SN	Natural SN2	808 SN	SN Roll	SN Roll	Piccolo SN	Brush Roll
41	808 Kick	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	808 Kick	Verb Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	Dry Tom Lo
42	606 HiHat Cl	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	606 HiHat Cl	Cl HiHat 2	Timpani	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1
43	808 SN	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Tekno Hit	Dry Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	Dry Tom Lo
44	606 HiHat Cl	Pedal HiHat	Cl HiHat 2	Cl HiHat 2	Pedal HiHat	606 HiHat Cl	Pedal HiHat	Timpani	Pedal HiHat	Pedal HiHat
45	808 Kick	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Lo	808 Kick	Verb Tom Lo	Timpani	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi
46	606 HiHat Op	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat	606 HiHat Op	Op HiHat	Timpani	Op HiHat	Op HiHat
47	808 SN	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Lo	Tekno Hit	Dry Tom Lo	Timpani	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi
C3 48	808 Kick	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	808 Kick	Verb Tom Hi	Timpani	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi
49	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Timpani	Crash 1	Crash 1
50	808 SN	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Tekno Hit	Dry Tom Hi	Timpani	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi
51	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 1	Ride 1	Voice Breath	Ride 2	Timpani	Ride 2	Ride 2
52	REV Crash 1	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	MC500 Beep 1	China Cym	Timpani	China Cym	China Cym
53	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	MC500 Beep 2	Ride Bell 1	Timpani	Ride Bell 1	Ride Bell 1
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	R8 Click	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
55	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Pizz	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
56	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	DIGI Bell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1
57	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Rattles	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
58	Vibraslap	Vibraslap	Cowbell 1	Cowbell 1	Vibraslap	Ride Bell 1	Vibraslap	Ride 1	Vibraslap	Vibraslap
59	Ride 2	Ride 2	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride 1	REV Tamb	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 2
C4 60	Bongo Hi	Bongo Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Bongo Hi	2.2 Vibwave	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Cga Mute Hi
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Bongo Lo	Low Pink NZ	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Cga Mute Lo
62	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Slap	Cga Slap	Cga Mute Hi	Kalimba	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Slap
63	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Metal Wind	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi
64	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Lead Wave	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo
65	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Tin Wave	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale
66	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Agogo	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale
67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Lite Kick	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
69	Cabasa Cut	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Lite Kick	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up
70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Agogo	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas
71	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad A	Cabasa Down	Soft Pad A	Gtr Harm A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A
C5 72	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad B	Cabasa Cut	Soft Pad B	Gtr Harm A	Brush Swish	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad B
73	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	808 Kick	Long Guiro	Piano Thump	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	808 SN	Long Guiro	Natural SN1	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
75	Claves	Claves	Claves	DIGI Bell 1	Claves	Hand Claps	Claves	Claves	Claves	Claves
76	Wood Block	Wood Block	Wood Block	808 SN	Wood Block	Natural SN1	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
77	Wood Block	Wood Block	Wood Block	808 Kick	Wood Block	808 SN	Metronome 2	Wood Block	Wood Block	Wood Block
78	Cuica	Cuica	Cuica	Spectrum	Cuica	PowerChord B	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica
79	Cuica	Cuica	Cuica	808 Kick	Cuica	Hybrid Kick2	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica
80	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Spectrum	Open Triangl	PowerChord B	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl
81	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	808 Kick	Open Triangl	Gt.FretNoise	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl
82	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Spectrum	Maracas	Banjo B	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut
83	Tambourine	Spectrum	Spectrum	808 Kick	Ice Rain	Slap Bass 1	Spectrum	Spectrum	Spectrum	Spectrum
C6 84	Old Kick	Wind Chimes	Wind Chimes	808 Kick	Wind Chimes	Oboe mf A	Wind Chimes	Wind Chimes	Wind Chimes	Wind Chimes
85	Scratch 1	Wood Block	Wood Block	Feedbackwave	Claves	Shakuhachi	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
86	Piccolo SN	Cga Slap	Cga Slap	808 Kick	808 SN	Pizz	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap
87	Scratch 3	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Feedbackwave	Verb Tom Hi	Syn Vox 1	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo
88	White Noise	Lite Kick	Lite Kick	Pop Voice	Piccolo SN	Voice Aahs A	Lite Kick	Applause	Lite Kick	Lite Kick
89	Synth Saw 1	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	Pop Voice	Scratch 3	Voice Oohs2A	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2
90	Synth Pulse1	Old Kick	Old Kick	Wind Agogo	Tin Wave	Pop Voice	Old Kick	Cl HiHat 1	Old Kick	Old Kick
91	Back Hit	808 Kick	Pop Voice	Pop Voice	Spectrum	Male Ooh A	Natural SN2	Round Kick	808 Kick	808 Kick
92	Tekno Hit	Natural SN1	Wind Agogo	Wind Agogo	REV Steel DR	Voice Breath	Natural SN1	Pedal HiHat	Natural SN1	Natural SN1
93	Orch. Hit	Natural SN2	Op HiHat	Op HiHat	REV Tin Wave	Org Vox C	Brush Swish	Natural SN2	Natural SN2	Natural SN2
94	Philly Hit	SN Roll	Anklungs	Anklungs	REV PiccloSN	Vox Noise	Brush Roll	Op HiHat	808 SN	SN Roll
95	REV Back Hit	Natural SN2	Op HiHat	Op HiHat	REV Crash 1	Vox Noise	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap
C7 96	MC500 Beep 1	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	Applause	Metronome 2	Brush Swish	Brush Swish	Metronome 2
97	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	Brush Roll	Brush Roll	R8 Click
98	MC500 Beep 2	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 2	Metronome 1	SN Roll	SN Roll	Metronome 1

Lista de Performances

USER (Grupo User)			PR-A (Grupo Preset A)			PR-B (Grupo Preset B)		
No.	Nombre	Modo Tecla	No.	Nombre	Modo Tecla	No.	Nombre	Modo Tecla
01	EasternSplit	LAYER	01	House Set	SINGLE	01	Africa	SINGLE
02	Opening Orch	LAYER	02	Analectro	SINGLE	02	World Ethnic	SINGLE
03	Feedback EP	LAYER	03	Anatronic	SINGLE	03	Asian Ethnic	SINGLE
04	Humming Vox	LAYER	04	Tekno Pop 1	SINGLE	04	Asian Band	SINGLE
05	Tekno Loop 1	LAYER	05	Tekno Pop 2	SINGLE	05	60’s Set	SINGLE
06	Fr.Horn Sect	LAYER	06	Hard Core	SINGLE	06	Blues Band	SINGLE
07	SpaceCarrier	LAYER	07	Hi Energy	SINGLE	07	Country Band	SINGLE
08	Orchestral	LAYER	08	Pop Dance	SINGLE	08	Folk Set	SINGLE
09	Nebular Vox	LAYER	09	Acid Set	SINGLE	09	Reggae Band	SINGLE
10	Terminator	LAYER	10	Ambient Set	SINGLE	10	FunkWah Band	SINGLE
11	Flying Jazz	LAYER	11	Electro Pop	SINGLE	11	Funkin’Phaze	SINGLE
12	Sweeper	LAYER	12	Pop Set 1	SINGLE	12	Zydeco Band	SINGLE
13	Rave Split	LAYER	13	Pop Set 2	SINGLE	13	New Orleans	SINGLE
14	Multi Sax	LAYER	14	Pop Set 3	SINGLE	14	Dixieland	SINGLE
15	Cosmic Dawn	LAYER	15	Pop Set 4	SINGLE	15	Big Band Set	SINGLE
16	Bass / Lead	LAYER	16	L.A. Ballad	SINGLE	16	Cont.Jazz 1	SINGLE
17	S&H / Pad	LAYER	17	Hip Hop Set	SINGLE	17	Cont.Jazz 2	SINGLE
18	AcPiano+Pad	LAYER	18	Funk Rock	SINGLE	18	Ac.Jazz Set	SINGLE
19	Kicks Attack	LAYER	19	Funk Fusion	SINGLE	19	Gospel Set	SINGLE
20	Step Brass	LAYER	20	Heavy Metal	SINGLE	20	All Strings	SINGLE
21	Drone / Pipe	LAYER	21	Heavy Kids	LAYER	21	All Brass	SINGLE
22	Chime Dreams	LAYER	22	Latin Set	SINGLE	22	All Piano 1	SINGLE
23	Tekno Loop 2	LAYER	23	BrazilianSet	SINGLE	23	All Piano 2	SINGLE
24	Big Band	LAYER	24	New Age 1	SINGLE	24	All Keyboard	SINGLE
25	Labyrinth	LAYER	25	New Age 2	SINGLE	25	All Organ	SINGLE
26	White Hole	LAYER	26	Orchestra	SINGLE	26	All Winds	SINGLE
27	Cyber Sweep	LAYER	27	Concerto	SINGLE	27	All Bells	LAYER
28	Tekno Asia	LAYER	28	Film Score 1	SINGLE	28	Mlt & Perc	SINGLE
29	1080 Fantasy	LAYER	29	Film Score 2	SINGLE	29	All Seq	SINGLE
30	Pop Ballad	LAYER	30	Symphonic	SINGLE	30	All Bass	SINGLE
31	Rhythmatic	LAYER	31	Chamber Set	SINGLE	31	All Pad	SINGLE
32	Power JV	LAYER	32	Baroque Set	SINGLE	32	All FX	SINGLE

Lista de estilos de arpegio

Estilo	Motivo	Patrón Beat	Frec. Accento	Frec.Shuffle
1/4	all	1/ 4	0–100%	50–90%
1/6	all	1/ 6	0–100%	50–90%
1/8	all	1/ 8	0–100%	50–90%
1/12	all	1/12	0–100%	50–90%
1/16	all	1/16 1–3	0–100%	50–90%
1/32	all (1*)	1/32 1–3	0–100%	50–90%
GLISSANDO	GLISSANDO	1/16 1–3, 1/32 1–3	0–100%	50–90%
SEQUENCE A	all	SEQ-A 1–7	0–100%	50–90%
SEQUENCE B	all	SEQ-B 1–4	0–100%	50–90%
SEQUENCE C	all (1*)	SEQ-C 1–2	0–100%	50–90%
ECHO	2*	ECHO 1–3	0–100%	50–90%
SYNTH BASS	BASS+UP 2	SEQ-A 1, SEQ-C 1	0–100%	50–90%
SLAP BASS A	BASS+UP 5, TOP+UP 5	MUTE 02, 03	0–100%	50–90%
SLAP BASS B	BASS+UP 5, TOP+UP 5	MUTE 02, 03	0–100%	50–90%
WALK BASS	SINGLE, DUAL, NOTE ORDER	WALKBS, REF1	0–100%	50–90%
RHYTHM GTR A	all (1*)	MUTE 01,04	0–100%	50–90%
RHYTHM GTR B	CHORD	MUTE 07, 13, 14	0–100%	50–90%
RHYTHM GTR C	CHORD	MUTE 08, 12, 15	0–100%	50–90%
RHYTHM GTR D	CHORD	MUTE 09, 10, 11, 16	0–100%	50–90%
RHYTHM GTR E	SINGLE UP, SINGLE DOWN	STRUM 1–6	0–100%	50–90%
3 FINGER GTR	BASS+UP+TOP	SEQ-A7	0–100%	50–90%
STRUMMING GTR	SINGLE UP, SINGLE DOWN	STRUM 7, 8	0–100%	50–90%
KBD COMPING A	CHORD	MUTE 12, REF2	0–100%	50–90%
KBD COMPING B	3*	MUTE 05, 06	0–100%	50–90%
KBD COMPING C	4*	1/ 6, 1/12	0–100%	50–90%
KBD COMPING D	4*	1/16 1–3	0–100%	50–90%
KBD COMPING E	CHORD	REGGAE	0–100%	50–90%
PERCUSSION	CHORD	PERC1–4	0–100%	50–90%
HARP	5*	HARP	0–100%	50–90%
SHAMISEN	TOP+UP 4–6	SEQ-A 2	0–100%	50–90%
BOUND BALL	6*	BOUND	0–100%	50–90%
RANDOM	7*	1/ 4 –1/32 3, RANDOM	0–100%	50–90%
LIMITLESS	all	all	0–100%	50–90%

all: puede ajustar cualquier valor.
1*: excepto para CHORD, BASS+CHORD 1–5
2*: SINGLE, NOTE ORDER, GLISSANDO
3*: BASS+CHORD 4, BASS+CHORD 5
4*: BASS+CHORD 2, BASS+UP 2, BASS+RANDOM 2, TOP+UP 2
5*: SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, GLISSANDO
6*: SINGLE, DUAL, NOTE ORDER, GLISSANDO
7*: SINGLE RANDOM, DUAL RANDOM, BASS+RANDOM 1–3

MIDI implementation

Model: XP-60/XP-80 (Music Workstation)

Version 1.00
Date: Feb. 1 1998

1. Data reception (sound source section)

■ Channel voice messages

● Note Off

status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=note number : 00H - 7FH (0 - 127)
vv=Note Off velocity : 00H - 7FH (0 - 127)

* Not received in Performance mode when the Rx Switch parameter (PERFORM/MIDI/Part MIDI) is OFF.
* Not received by the Rhythm Part (Part 10) when the Envelope Mode parameter (RHYTHM/Key Ctl/Control Param) is NO-SUS.

● Note On

status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=note number : 00H - 7FH (0 - 127)
vv=Note On velocity : 01H - 7FH (1 - 127)

* Not received in Performance mode when the Rx Switch parameter (PERFORM/MIDI/Part MIDI) is OFF.

● Polyphonic Aftertouch

status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=note number : 00H - 7FH (0 - 127)
vv=Aftertouch : 00H - 7FH (0 - 127)

* Not received when the Aftertouch parameter (SYSTEM/Control/Control Source) is POLY or CH&POLY.
* Not received in Performance mode when the Rx Switch parameter (PERFORM/MIDI/Part MIDI) is OFF.
* Not received in GM mode.

● Control Change

* If the corresponding Controller number is selected for the <Ctrl 2> or <Ctrl 3> control source parameter (PATCH/Common/Common Control), the corresponding effect will occur.
* If a Controller number that corresponds to the Sys-Ctrl1 parameter or Sys-Ctrl 2 parameter (SYSTEM/Control/Control Assign) is selected, the specified effect will apply if <Ctrl 2> or <Ctrl 3> control source parameter (PATCH/Common/Common Control) is set to SYS-CTRL1 or SYS-CTRL2.
* Not received in Performance mode when the Rx Switch parameter (PERFORM/MIDI/Part MIDI) or the Control Change Receive Switch is OFF.

❍ Bank Select (Controller number 0,32)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm,ll=Bank number : 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)

* Not received when the Rx Program Change or Rx Bank Select parameter (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 2) is OFF.
* Not received in GM mode.
* The Patches corresponding to each Bank Select are as follows.

Bank Select MSB	LSB	Program No	Group	Patch No.
80	0	0 - 127	User	1 - 128
81	0	0 - 127	PR-A	1 - 128
81	1	0 - 127	PR-B	1 - 128
81	2	0 - 127	PR-C	1 - 128
81	3	0 - 127	GM	1 - 128
84	0	0 - 127	XP-A	1 - 128
84	1	0 - 127	XP-A	129 - 256
84	2	0 - 127	XP-B	1 - 128
84	3	0 - 127	XP-B	129 - 256
84	4	0 - 127	XP-C	1 - 128
84	5	0 - 127	XP-C	129 - 256
84	6	0 - 127	XP-D	1 - 128
84	7	0 - 127	XP-D	129 - 256

* The Performance corresponding to each Bank Select are as follows.

Bank Select MSB	LSB	Program No	Group	Performance No.
80	0	0 - 31	User	1 - 32
81	0	0 - 31	PR-A	1 - 32
81	1	0 - 31	PR-B	1 - 32

* The Rhythm set corresponding to each Bank Select are as follows.

Bank Select MSB	LSB	Program No	Group	Rhythm set No.
80	0	0 - 1	User	1 - 2
81	0	0 - 1	PR-A	1 - 2
81	1	0 - 1	PR-B	1 - 2
81	2	0 - 1	PR-C	1 - 2
81	3	0 - 1	GM	1 - 2
84	0	0 - 127	XP-A	1 - 128
84	1	0 - 127	XP-A	129 - 256
84	2	0 - 127	XP-B	1 - 128
84	3	0 - 127	XP-B	129 - 256
84	4	0 - 127	XP-C	1 - 128
84	5	0 - 127	XP-C	129 - 256
84	6	0 - 127	XP-D	1 - 128
84	7	0 - 127	XP-D	129 - 256

❍ Modulation (Controller number 1)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Modulation depth : 00H - 7FH (0 - 127)

❍ Breath type (Controller number 2)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	02H	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 7FH (0 - 127)

❍ Foot type (Controller number 4)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	04H	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 7FH (0 - 127)

❍ Portamento Time (Controller number 5)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Portamento Time : 00H - 7FH (0 - 127)

* The Time parameter (PATCH/Common/Common Control) will change.

❍ Data Entry (Controller number 6,38)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm,ll= the value of the parameter specified by RPN / NRPN
mm=MSB, ll=LSB

❍ Volume (Controller number 7)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Volume : 00H - 7FH (0 - 127)

❍ Balance (Controller number 8)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	08H	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Volume : 00H - 7FH (0 - 127)

❍ Panpot (Controller number 10)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Panpot : 00H - 40H - 7FH (left - center - right)

* Adjust the stereo location over 128 steps, where 0 is far left, 64 is center, and 127 is far right. However this is not received when the Pan parameter (PATCH/LFO&Ctl/Control Switch) is OFF.

❍ Expression (Controller number 11)

status 2nd byte 3rd byte
BnH 0BH vvH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Expression : 00H - 7FH (0 - 127)

* If the Volume parameter (SYSTEM/Control/Control Source) is set to VOL&EXP, the volume of the Part corresponding to the MIDI channel of the received message will be adjusted. However this is not received if the Volume parameter (PATCH/LFO&Ctl/Control Switch) is OFF.
* In GM mode, the volume can always be controlled.

❍ Hold 1 (Controller number 64)

status 2nd byte 3rd byte
BnH 40H vvH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

* Not received when the Hold-1 parameter (PATCH/LFO&Ctl/Control Switch) is OFF.

❍ Portamento (Controller number 65)

status 2nd byte 3rd byte
BnH 41H vvH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

* The Switch parameter (PATCH/Common/Common Control) will change.

❍ Sostenuto (Controller number 66)

status 2nd byte 3rd byte
BnH 42H vvH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

❍ Soft (Controller number 67)

status 2nd byte 3rd byte
BnH 43H vvH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

❍ Hold 2 (Controller number 69)

status 2nd byte 3rd byte
BnH 45H vvH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 7FH (0 - 127)

❍ Sound Controller 2 (Controller number 71)

status 2nd byte 3rd byte
BnH 47H kkH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

* The Resonance parameter (PATCH/TVF/TVF Param) will change relatively.

❍ Sound Controller 3 (Controller number 72)

status 2nd byte 3rd byte
BnH 48H kkH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

* The Time 2—4 parameter (PATCH/TVF/TVF Envelope) , The Time 2—4 parameter (PATCH/TVA/TVA Envelope)will change relatively.

❍ Sound Controller 4 (Controller number 73)

status 2nd byte 3rd byte
BnH 49H kkH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

* The Time 1 parameter (PATCH/TVF/TVF Envelope) , The Time 1 parameter (PATCH/TVA/TVA Envelope)will change relatively.

❍ Sound Controller 5 (Controller number 74)

status 2nd byte 3rd byte
BnH 4AH kkH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* The Cutoff Frequency parameter (PATCH /TVF/TVF Param) will change relatively.

❍ General Purpose Controller 5 (Controller number 80)

status 2nd byte 3rd byte
BnH 50H kkH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

* The Level 1 — 3 parameter (PATCH/TVA/TVA Param) of Tone 1 will change relatively.

❍ General Purpose Controller 6 (Controller number 81)

status 2nd byte 3rd byte
BnH 51H kkH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

* The Level 1 — 3 parameter (PATCH/TVA/TVA Param) of Tone 2 will change relatively.

❍ General Purpose Controller 7 (Controller number 82)

status 2nd byte 3rd byte
BnH 52H kkH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

* The Level 1 — 3 parameter (PATCH/TVA/TVA Param) of Tone 3 will change relatively.

❍ General Purpose Controller 8 (Controller number 83)

status 2nd byte 3rd byte
BnH 53H kkH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

* The Level 1 — 3 parameter (PATCH/TVA/TVA Param) of Tone 4 will change relatively.

❍ Portamento Control (Controller number 84)

status 2nd byte 3rd byte
BnH 54H kkH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=source note number : 00H - 7FH (0 - 127)

* A Note On message received immediately after a Portamento control will be sounded with the pitch changing smoothly from the source note number. If a voice is already sounding at the same note number as the source note number, that voice will change pitch to the pitch of the newly received Note On, and continue sounding (i.e., will be played legato).
* The speed of the pitch change caused by Portamento is determined by the Time parameter (PATCH/Common/Common Control) value.

❍ Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

status 2nd byte 3rd byte
BnH 5BH vvH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Reverb Send Level : 00H - 7FH (0 - 127)

* Not received in Patch mode.

❍ Effect 3 (Chorus Send Level) (Controller number 93)

status 2nd byte 3rd byte
BnH 5DH vvH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Chorus Send Level : 00H - 7FH (0 - 127)

* Not received in Patch mode.

❍ RPN MSB/LSB (Controller number 100,101)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm=MSB of the parameter number specified by RPN
ll=LSB of the parameter number specified by RPN

<<< RPN >>>
Control Changes include RPN (Registered Parameter Numbers), which are extended parameters whose function is defined in the MIDI specification.
When using RPNs, first the RPN (Controller numbers 100 and 101; they can be sent in any order) is transmitted to specify the parameter you wish to control. Then, Data Entry messages (Controller numbers 6 and 38) are used to set the value of the specified parameter. Once a RPN parameter has been specified, all further Data Entry messages on that channel are considered to apply to that specified parameter. In order to prevent accidents, when the desired setting has been made for the parameter, it is recommended that RPN be set to Null.

This device receives the following RPNs.

RPN MSB LSB	Data entry MSB LSB	Notes
00H 00H	mmH —	Pitch Bend Sensitivity mm : 00H - 0CH (0 - 12 semitones) ll : ignored (processed as 00H) Up to 1 octave can be specified in semitone steps. *The Bend Range up parameter, Bend Range Down parameter (PATCH/Common/Common Control) will also be changed. *Not received by the Rhythm Part (Part 10).
00H 01H	mmH llH	Master Fine Tuning mm, ll : 20 00H - 40 00H - 60 00H (-8192 *50 / 8192 - 0 - +8192 * 50 / 8192 cent) *In Patch mode, the Master Tune parameter (SYSTEM/Tune/Tune) will change. *In Performance mode, the Fine Tune parameter of each Part (PERFORM/Part/Part Param) will change. When received on the Control channel, the Master Tune parameter (SYSTEM/Tune/Tune) will change.
00H 02H	mmH —	Master Coarse Tuning mm : 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 semitones) ll : ignored (processed as 00H) * Not received in Patch mode. * In Performance mode, the Coarse parameter of each Part (PERFORM:PART:PART SETTING) will change.
7FH 7FH	— —	RPN null RPN and NRPN will be set as “unspecified”. Once this setting has been made, subsequent Data Entry messages will be ignored. (It is not necessary to transmit Data Entry for RPN Null settings. Parameter values that were previously set will not change. mm, ll : ignored

● Program Change

status	2nd byte
CnH	ppH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
pp=Program number : 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* Not received when the Rx Program Change parameter (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 2) is OFF.
* When received on the Control channel, the Performance will change.
* Not received in Performance mode when the Rx Switch parameter (PERFORM/MIDI/Part MIDI) is OFF.

● Channel Aftertouch

status	2nd byte
DnH	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Channel Aftertouch : 00H - 7FH (0 - 127)

* Not received in Performance mode when the Rx Switch parameter (PERFORM/MIDI/Part MIDI) is OFF.

● Pitch Bend Change

status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm,ll=Pitch Bend value : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* Not received in Performance mode when the Rx Switch parameter (PERFORM/MIDI/Part MIDI) is OFF.

■ Channel Mode messages

● All Sound Off (Controller number 120)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

n=MIDI channel : 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* When this message is received, all notes currently sounding on the corresponding channel will be turned off.
* Not received in Performance mode when the Rx Switch parameter (PERFORM/MIDI/Part MIDI) is OFF.

● Reset All Controllers (Controller number 121)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* Not received in Performance mode when the Rx Switch parameter (PERFORM/MIDI/Part MIDI) is OFF.
* When this message is received, the following controllers will be set to their reset values.

Controller	Reset value
Pitch Bend Change	±0 (center)
Polyphonic Key Pressure	0 (off)
Channel Pressure	0 (off)
Modulation	0 (off)
Breath type	0 (minimum)
Expression	127 (maximum) However the controller will be at minimum.
Hold 1	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft	0 (off)
Hold 2	0 (off)
RPN	Unset. Previously set data will not change.
NRPN	Unset. Previously set data will not change.
System General purpose controller 1	0 (minimum)
System General purpose controller 2	0 (minimum)

● All Note Off (Controller number 123)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* When All Note Off is received, all currently sounding notes of the corresponding channel will be turned off. However if Hold 1 or Sostenuto are on, the sound will be held until these are turned off.
* Not received in Performance mode if Rx Switch parameter (PERFORM/MIDI/Part MIDI) is OFF.

● Omni Off (Controller number 124)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing as when All Note Off is received will be done.
* Not received in Performance mode if Rx Switch parameter (PERFORM/MIDI/Part MIDI) is OFF.

● Omni On (Controller number 125)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing as when All Note Off is received will be done. The instrument will not be set to OMNI ON.
* Not received in Performance mode if Rx Switch parameter (PERFORM/MIDI/Part MIDI) is OFF.

● Mono (Controller number 126)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm=Mono number : 00H - 10H (0 - 16)

* The same processing as when All Note Off is received will be done, and the Key Assign parameter (PATCH/Common/Common Control) will be set to SOLO.
* Not received in Performance mode if Rx Switch parameter (PERFORM/MIDI/Part MIDI) is OFF.

● Poly (Controller number 127)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing as when All Note Off is received will be done, and the Key Assign parameter (PATCH/Common/Common Control) will be set to POLY.
* Not received in Performance mode if Rx Switch parameter (PERFORM/MIDI/Part MIDI) is OFF.

■ System Realtime messages

● Active Sensing

status
FEH

* When an Active Sensing message is received, the unit will begin monitoring the interval at which MIDI messages are received. During monitoring, if more than 420 ms passes without a message being received, the same processing will be done as when All Sound Off, All Note Off, and Reset All Controllers messages are received. Then monitoring will be halted.

■ System Exclusive messages

status	data byte	status
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

F0H : System Exclusive message status
ii = ID number : This is the ID number (manufacturer ID) that specifies the manufacturer whose exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H.ID numbers 7EH and 7FH are defined in an expansion of the MIDI standard as Universal Non-realtime messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).
dd,..., ee = data : 00H - 7FH (0 - 127)
F7H : EOX (End Of Exclusive)

Of the System Exclusive messages received by this device, the data of messages related to Mode settings and the Data Request (RQ1) messages will be set automatically.

● System Exclusive messages related to Mode settings

These messages are used to initialize the instrument to GM mode, or to switch from one mode to another mode.
"GM System On" and "GM System Off" use Universal Non-realtime message format.

❍ GM System On

"GM System On" is a command message that resets the internal settings of the instrument to the GM initial state (General MIDI System - Level 1). A GM instrument that receives this message will automatically enter a state in which it can correctly perform a GM score.

status	data byte	status
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

Byte	Remarks	
F0H	Exclusive status	
7EH	ID number	(Universal Non-realtime message)
7FH	device ID	(Broadcast)
09H	sub ID#1	(General MIDI Message)
01H	sub ID#2	(General MIDI On)
F7H	EOX	(End Of Exclusive)

* Not received when the Rx.GM-ON Message parameter (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 1) is OFF.

❍ GM System Off

When this messages is received, this instrument will return to the performance mode.

status	data byte	status
F0H	7EH, 7FH, 09H, 02H	F7H

Byte	Remarks	
F0H	Exclusive status	
7EH	ID number	(Universal Non-realtime message)
7FH	device ID	(Broadcast)
09H	sub ID#1	(General MIDI Message)
02H	sub ID#2	(General MIDI Off)
F7H	EOX	(End Of Exclusive)

* Not received when the Rx.GM-ON Message parameter (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 1) is OFF.

● Data transmission

This instrument can use exclusive messages to exchange many varieties of internal settings with other devices.
The model ID of the exclusive messages used by this instrument is 6AH.

❍ Data Request 1 RQ1

This message requests the other device to transmit data. The address and size indicate the type and amount of data that is requested.
When a Data Request message is received, if the device is in a state in which it is able to transmit data, and if the address and size are appropriate, the requested data is transmitted as a Data Set 1 (DT1) message. If the conditions are not met, nothing is transmitted.

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 6AH, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

Byte	Remarks	
F0H	Exclusive status	
41H	ID number	(Roland)
dev	device ID	(dev : 10H - 1FH)
6AH	model ID	(XP-60 / XP-80)
11H	command ID	(RQ1)
aaH	address MSB	
bbH	address	
ccH	address	
ddH	address LSB	
ssH	size MSB	
ttH	size	
uuH	size	
vvH	size LSB	
sum	checksum	
F7H	EOX	(End Of Exclusive)

* The size of data that can be transmitted at one time is fixed for each type of data. and data requests must be made with a fixed starting address and size. Refer to the address and size given in "5. Parameter address map." (p.221)
* For the checksum, refer to page 227.
* This message is not received if the Rx.Sys.Excl parameter (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 1) is OFF.
* This message is not received in GM mode.

❍ Data Set 1 DT1

This message transmits the actual data, and is used when you wish to set the data of the receiving device.

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 6AH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Remarks	
F0H	Exclusive status	
41H	ID number	(Roland)
dev	device ID	(dev : 10H - 1FH)
6AH	model ID	(XP-60 / XP-80)
12H	command ID	(DT1)
aaH	address MSB	
bbH	address	
ccH	address	
ddH	address LSB	
eeH	data	: The actual data to be transmitted. Multi-byte data is transmitted in the order of the address.
:	:	
ffH	data	
sum	checksum	
F7H	EOX	(End Of Exclusive)

* The amount of data that is transmitted at one time is fixed for the type of data, and only data of the fixed starting address and size will be transmitted. Refer to the address and size given in “5. Parameter address map” (p.221).
* Data whose size is greater than 128 bytes should be divided into packets of 128 bytes or less and transmitted. Successive “Data Set 1” messages should have at least 20 ms of time interval between them.
* For the checksum please refer to page 227.
* This message is not received if Rx.Sys.Excl parameter (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 1) is OFF.
* This message is not received in GM mode.

This device is able to receive GS Exclusive messages only for Scale Tune settings.

❍ Data Set 1 DT1

This message transmits the actual data, and is used when you wish to set the data of the receiving device.

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H

Byte	Remarks	
F0H	Exclusive status	
41H	ID number	(Roland)
dev	device ID	(dev : 10H - 1FH)
42H	model ID	(GS)
12H	command ID	(DT1)
aaH	address MSB	
bbH	address middle byte	
ccH	address LSB	
ddH	data	: The actual data to be transmitted. Multi-byte data is transmitted in the address order.
:	:	
eeH	data	
sum	checksum	
F7H	EOX	(End Of Exclusive)

* This message is not received when the Rx.Exc parameter (SYSTEM:MIDI: SYS-EXC MIDI) is OFF.
* This message is not received in GM mode.

2. Data transmission (sound source section)

■ Channel Voice messages

● Note Off

status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n=MIDI channel : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=Note Number : 00H - 7FH (0 - 127)
vv=Note Off Velocity : 00H - 7FH (0 - 127)

● Note On

status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=note number : 00H - 7FH (0 - 127)
vv=Note On velocity : 01H - 7FH (1 - 127)

● Control Change

By selecting a controller number that corresponds to the setting of the Assign parameter (SYSTEM / Control / Control Assign) of C1 Slider or C2 Slider / Assign parameter (SYSTEM / Control / Pedal Control) of Pedal 1 — 4, you can transmit any desired control change.

❍ Bank Select (Controller number 0,32)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm,ll=Bank number : 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)

* This message is not transmitted if Tx Program Change parameter (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 2) or Tx Bank Select parameter (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 2) is OFF.
* For the Bank Select that corresponds to each Patch, refer to section 1.
* This message is not transmitted in GM mode

❍ Modulation (Controller number 1)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Modulation Depth : 00H - 7FH (0 - 127)

❍ Breath type (Controller number 2)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	02H	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 7FH (0 - 127)

❍ Foot type (Controller number 4)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	04H	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 7FH (0 - 127)

❍ Portamento Time (Controller number 5)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Portamento Time : 00H - 7FH (0 - 127)

❍ Volume (Controller number 7)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Volume : 00H - 7FH (0 - 127)

❍ Panpot (Controller number 10)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=panpot : 00H - 40H - 7FH (left - center - right)

❍ Expression (Controller number 11)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Expression : 00H - 7FH (0 - 127)

❍ Hold 1 (Controller number 64)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

❍ Portamento (Controller number 65)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	41H	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

❍ Sostenuto (Controller number 66)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	42H	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

❍ Soft (Controller number 67)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	43H	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

❍ Hold 2 (Controller number 69)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	45H	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 7FH (0 - 127)

❍ Sound Controller 2 (Controller number 71)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	47H	kkH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

❍ Sound Controller 3 (Controller number 72)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	48H	kkH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

❍ Sound Controller 4 (Controller number 73)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	49H	kkH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

❍ Sound Controller 5 (Controller number 74)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	4AH	kkH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍ General Purpose Controller 5 (Controller number 80)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	50H	kkH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

❍ General Purpose Controller 6 (Controller number 81)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	51H	kkH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

❍ General Purpose Controller 7 (Controller number 82)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	52H	kkH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

❍ General Purpose Controller 8 (Controller number 83)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	53H	kkH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

❍ Portamento control (Controller number 84)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	54H	kkH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=source note number : 00H - 7FH (0 - 127)

❍ Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Reverb Send Level : 00H - 7FH (0 - 127)

❍ Effect 3 (Chorus Send Level) (Controller number 93)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	5DH	vvH

n=MIDI channel : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Chorus Send Level : 00H - 7FH (0 - 127)

● Program Change

status	2nd byte
CnH	ppH

n=MIDI channel : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
pp=Program number : 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* This message is not transmitted when the Tx Program Change parameter (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 2) is OFF.

● Channel Aftertouch

status	2nd byte
DnH	vvH

n=MIDI channel : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Channel Aftertouch : 00H - 7FH (1 - 128)

● Pitch Bend Change

status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm,ll=Pitch Bend value : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

■ System Realtime messages

● Active Sensing

status
FEH

* Transmitted at intervals of approximately 250ms.
* Not transmitted if the Tx Active Sensing parameter (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 2) is OFF.

■ System Exclusive messages

● Data Set1 DT1

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 6AH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Remarks	
F0H	Exclusive status	
41H	ID number	(Roland)
dev	device ID	(dev: 10H - 1FH)
6AH	model ID	(XP-60 / XP-80)
12H	command ID	(DT1)
aaH	address MSB	
bbH	address	
ccH	address	
ddH	address LSB	
eeH	data: The actual data to be transmitted. Multi-byte data is transmitted in the address order.	
:	:	
ffH	data	
sum	checksum	
F7H	EOX	(End Of Exclusive)

* The amount of data transmitted at one time is fixed for the type of data, and the data will be transmitted with the fixed starting address and size. Refer to the address and size given in “5. Parameter address map” (p.221).
* Large amounts of data must be divided into packets of 128 bytes or less, and transmitted at intervals of approximately 20 ms.
* For the checksum, refer to p.227.

3. Data reception (Sequencer section)

3.1 Messages recorded during recording

■ Channel voice messages

● Note Off

status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=note number : 00H - 7FH (0 - 127)
vv=Note Off Velocity : 00H - 7FH (0 - 127)

● Note On

status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=note number : 00H - 7FH (0 - 127)
vv=Note On velocity : 01H - 7FH (1 - 127)

● Polyphonic Aftertouch

status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=note number : 00H - 7FH (0 - 127)
vv=Polyphonic Aftertouch : 00H - 7FH (0 - 127)

* This message is not received if the Poly Aft parameter (Rec Select window) is OFF.

● **Control Change**

status 2nd byte 3rd byte
BnH kkH vvH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=control number : 00H - 78H (0 - 120)
vv=value : 00H - 7FH (0 - 127)

* This message is not received if the Ctrl Change parameter (Rec Select window) is OFF.

● **Program Change**

status 2nd byte
CnH ppH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
pp=Program number : 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* This message is not received if the Prog Change parameter (Rec Select window) is OFF.

● **Channel Aftertouch**

status 2nd byte
DnH vvH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Channel Aftertouch : 00H - 7FH (0 - 127)

* This message is not received if the Channel Aft parameter (Rec Select window) is OFF.

● **Pitch Bend Change**

status 2nd byte 3rd byte
EnH llH mmH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm,ll=Pitch Bend value : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* This message is not received when the Pitch Bend parameter (Rec Select window) is OFF.

■ Channel Mode messages

● **All Sound Off (Controller number 120)**

status 2nd byte 3rd byte
BnH 78H 00H
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)

● **Reset All Controllers (Controller number 121)**

status 2nd byte 3rd byte
BnH 79H 00H
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)

● **Omni Off (Controller number 124)**

status 2nd byte 3rd byte
BnH 7CH 00H
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

● **Omni On (Controller number 125)**

status 2nd byte 3rd byte
BnH 7DH 00H
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

● **Mono (Controller number 126)**

status 2nd byte 3rd byte
BnH 7EH mmH
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm=mono number : 00H - 10H (0 - 16)

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

● **Poly (Controller number 127)**

status 2nd byte 3rd byte
BnH 7FH 00H
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

■ System Exclusive messages

status data byte status
F0H iiH, ddH, ..., eeH F7H

F0H : System Exclusive message status
ii = ID number : This is the ID number (manufacturer ID) that specifies the manufacturer whose exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H.ID numbers 7EH and 7FH are defined in an expansion of the MIDI standard as Universal Non-realtime messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).
dd,..., ee = data : 00H - 7FH (0 - 127)
F7H : EOX (End Of Exclusive)

* These messages are not received if the Sys.Excl parameter (Rec Select window) is OFF.

3.2 Messages not recorded during recording

■ Channel Mode messages

● **Local On/Off (Controller number 122)**

status 2nd byte 3rd byte
BnH 7AH 00H
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=value : 00H,7FH (Local off, Local on)

● **All Note Off (Controller number 123)**

status 2nd byte 3rd byte
BnH 7BH 00H
n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* When an All Note Off message is received, all notes of the corresponding channel that are on will be sent Note Off's, and the resulting Note Off messages will be recorded.

3.3 Messages acknowledged for synchronization

■ System Common messages

● **Song Position Pointer**

status 2nd byte 3rd byte
F2H mmH llH
mm,ll=value: 00 00H - 7F 7FH (0 - 16383)

● **Song Select**

status 2nd byte
F3H ssH
ss=value : 0 - 7FH (0 - 127)

* This message can be received when the sequencer is stopped. It will not be received while in the Edit display or Microscope display.

■ System Realtime messages

● **Timing Clock**

status
F8H

* This message will be received if the Sync Mode parameter (SEQUENCER/Setup/SEQ System Setup) is SLAVE.

● **Start**

status
FAH

* This message will be received if the Sync Mode parameter (SEQUENCER/Setup/SEQ System Setup) is SLAVE or REMOTE.

● **Continue**

status
FBH

* This message will be received if the Sync Mode parameter (SEQUENCER/Setup/SEQ System Setup) is SLAVE or REMOTE.

● **Stop**

status
FCH

* This message will be received if the Sync Mode parameter (SEQUENCER/Setup/SEQ System Setup) is SLAVE or REMOTE.

4. Data transmission (Sequencer section)

4.1 Recorded messages are transmitted during playback.

4.2 If the Through parameter (SEQUENCER/Setup/ SEQ System Setup) is ON, messages received (except for System Common messages and System Realtime messages) will be transmitted.

4.3 Messages that are generated and transmitted

4.3.1 Messages automatically generated by the system

■ Channel Mode messages

● Omni Off (Controller number 124)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* At start-up, this message is transmitted to all channels.

● Poly (Controller number 127)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

n=MIDI channel number : 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* At start-up, this message is transmitted to all channels.

4.3.2 Messages generated and transmitted when the Sync Output switch is ON

■ System Common messages

● Song Position Pointer

status	2nd byte	3rd byte
F2H	mmH	llH

mm,ll=value: 00 00H - 7F 7FH (0 - 16383)

● Song Select

status	2nd byte
F3H	ssH

ss=value : 0 - 7FH (0 - 127)

■ System Realtime messages

● Timing Clock

status
F8H

● Start

status
FAH

● Continue

status
FBH

● Stop

status
FCH

4.3.3 Messages generated and transmitted when the MMC Output switch is ON

● STOP (MCS)

status	data byte	status
F0H	7FH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC Command Message
01H	STOP(MCS)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

● DEFERRED PLAY (MCS)

status	data byte	status
F0H	7FH, dev, 06H, 03H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC Command Message
03H	DEFERRED PLAY(MCS)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

● LOCATE (MCP)

FORMAT2 - LOCATE[TARGET]

status	data byte	status
F0H	7FH, dev, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffH	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC Command Message
44H	LOCATE[TARGET]
06H	Byte count
01H	“TARGET” sub-Command
hrH	Standard Time Specification with subframes (type{ff})
mnH	
scH	
frH	
ffH	
F7H	EOX (End Of Exclusive)

5. Parameter address map

1. XP-60/XP-80 (Model ID=6AH)

Note: For addresses marked by a #, the data must be divided into 2 parts for transmission. For example, data with the hexadecimal value ABH would be divided into 0AH and 0BH, and transmitted in that order.

Note: Parameter values enclosed in < > are for the JV-1080, and will be ignored if received by the XP-60/XP-80.

Start Address	Description	
00 00 00 00	System	1-1
01 00 00 00	Temporary Performance	1-2
02 00 00 00	Performance Mode Temporary Patch (part 1)	1-3
02 01 00 00	Performance Mode Temporary Patch (part 2)	
:	:	
02 08 00 00	Performance Mode Temporary Patch (part 9)	
02 09 00 00	Temporary Rhythm Setup	1-4
02 0A 00 00	Performance Mode Temporary Patch (part 11)	1-3
:	:	
02 0F 00 00	Performance Mode Temporary Patch (part 16)	
03 00 00 00	Patch Mode Temporary Patch	1-3
10 00 00 00	User Performance USER:01	1-2
10 01 00 00	User Performance USER:02	
:	:	
10 1F 00 00	User Performance USER:32	
10 40 00 00	User Rhythm Setup USER:1	1-4
10 41 00 00	User Rhythm Setup USER:2	
11 00 00 00	User Patch USER:001	1-3
11 01 00 00	User Patch USER:002	
:	:	
11 7F 00 00	User Patch USER:128	

1-1.System

Offset Address	Description	
00 00	System Common	1-1-1
10 00	Part 1 Scale Tune	1-1-2
11 00	Part 2 Scale Tune	
:	:	
1F 00	Part 16 Scale Tune	
20 00	Patch Mode Scale Tune	1-1-2

1-1-1.System Common

Offset Address		Description	
00 00	0000 00aa	Sound Mode	0 - 2 *1
00 01	0aaa aaaa	Performance Number	0 - 127 *2
00 02	0000 00aa	Patch Group Type	0 - 2 *3
00 03	0aaa aaaa	Patch Group ID	1 - 127
# 00 04	0000 aaaa	Patch Number	0 - 254 (001 - 255)
00 06	0aaa aaaa	Master Tune	0 - 126 (427.4 - 452.6
00 07	0000 000a	Scale Tune Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 08	0000 000a	EFX Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 09	0000 000a	Chorus Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 0A	0000 000a	Reverb Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 0B	0000 000a	Patch Remain	0 - 1 (OFF,ON)
00 0C	0000 000a	Clock Source	0 - 1 (<INT,MIDI>)
00 0D	0000 0aaa	TAP Control Source	0 - 4 *4
00 0E	0000 0aaa	Hold Control Source	0 - 4 *5
00 0F	0000 0aaa	Peak Control Source	0 - 4 *5
00 10	0000 000a	Volume Control Source	0 - 1 *6
00 11	0000 00aa	Aftertouch Source	0 - 2 *7
00 12	0aaa aaaa	System Control Source 1	1 - 97 *8
00 13	0aaa aaaa	System Control Source 2	1 - 97 *8
00 14	0000 000a	Receive Program Change	0 - 1 (OFF,ON)
00 15	0000 000a	Receive Bank Select	0 - 1 (OFF,ON)
00 16	0000 000a	Receive Control Change	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 17	0000 000a	Receive Modulation	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 18	0000 000a	Receive Volume	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 19	0000 000a	Receive Hold-1	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 1A	0000 000a	Receive Bender	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 1B	0000 000a	Receive Aftertouch	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 1C	000a aaaa	Control Channel	0 - 16 (1 - 16,OFF)
00 1D	0000 aaaa	Patch Receive Channel	0 - 15 (1 - 16)
00 1E	0000 000a	Rhythm Edit Source	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 1F	0000 000a	Preview Sound Mode	0 - 1 (<SINGLE,CHORD>
00 20	0aaa aaaa	Preview Note Set 1	0 - 127 (<C-1 - G9>)
00 21	0aaa aaaa	Preview Velocity Set 1	0 - 127 (<OFF,1 - 127>)
00 22	0aaa aaaa	Preview Note Set 2	0 - 127 (<C-1 - G9>)
00 23	0aaa aaaa	Preview Velocity Set 2	0 - 127 (<OFF,1 - 127>)
00 24	0aaa aaaa	Preview Note Set 3	0 - 127 (<C-1 - G9>)
00 25	0aaa aaaa	Preview Velocity Set 3	0 - 127 (<OFF,1 - 127>)
00 26	0aaa aaaa	Preview Note Set 4	0 - 127 (<C-1 - G9>)
00 27	0aaa aaaa	Preview Velocity Set 4	0 - 127 (<OFF,1 - 127>)
00 28	0000 000a	Transmit Program Change	0 - 1 (OFF,ON)
00 29	0000 000a	Transmit Bank Select	0 - 1 (OFF,ON)
00 2A	000a aaaa	Patch Transmit Channel	0 - 17 (1 - 16,Rx-Ch,OFF)
00 2B	0000 000a	Transpose Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 2C	0000 aaaa	Transpose Valor	0 - 11 (-5 - +6)
00 2D	0000 0aaa	Octave Shift	0 - 6 (-3 - +3)
00 2E	0aaa aaaa	Keyboard Velocity	0 - 127 (REAL,1 - 127)
00 2F	0000 00aa	Keyboard Sens	0 - 2 *9
00 30	0aaa aaaa	Aftertouch Sens	0 - 100
00 31	0aaa aaaa	Pedal1 Assign	1 - 104 *10
00 32	0000 00aa	Pedal1 Output Mode	0 - 3 *11
00 33	0000 000a	Pedal1 Polarity	0 - 1 *12
00 34	0aaa aaaa	Pedal2 Assign	1 - 104 *10
00 35	0000 00aa	Pedal2 Output Mode	0 - 3 *11
00 36	0000 000a	Pedal2 Polarity	0 - 1 *12
00 37	0aaa aaaa	C1 Assign	1 - 97 *13
00 38	0000 00aa	C1 Output Mode	0 - 3 *11
00 39	0aaa aaaa	C2 Assign	1 - 97 *13
00 3A	0000 00aa	C2 Output Mode	0 - 3 *11
00 3B	0000 00aa	Hold Pedal Output Mode	0 - 3 *11
00 3C	0000 000a	Hold Pedal Polarity	0 - 1 *12
00 3D	0000 000a	Bank Select Group1 Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 3E	0aaa aaaa	Bank Select Group1 MSB	0 - 127
00 3F	0aaa aaaa	Bank Select Group1 LSB	0 - 127
00 40	0000 000a	Bank Select Group2 Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 41	0aaa aaaa	Bank Select Group2 MSB	0 - 127
00 42	0aaa aaaa	Bank Select Group2 LSB	0 - 127
00 43	0000 000a	Bank Select Group3 Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 44	0aaa aaaa	Bank Select Group3 MSB	0 - 127
00 45	0aaa aaaa	Bank Select Group3 LSB	0 - 127
00 46	0000 000a	Bank Select Group4 Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 47	0aaa aaaa	Bank Select Group4 MSB	0 - 127
00 48	0aaa aaaa	Bank Select Group4 LSB	0 - 127
00 49	0000 000a	Bank Select Group5 Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 4A	0aaa aaaa	Bank Select Group5 MSB	0 - 127
00 4B	0aaa aaaa	Bank Select Group5 LSB	0 - 127
00 4C	0000 000a	Bank Select Group6 Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 4D	0aaa aaaa	Bank Select Group6 MSB	0 - 127
00 4E	0aaa aaaa	Bank Select Group6 LSB	0 - 127
00 4F	0000 000a	Bank Select Group7 Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 50	0aaa aaaa	Bank Select Group7 MSB	0 - 127
00 51	0aaa aaaa	Bank Select Group7 LSB	0 - 127
00 52	0aaa aaaa	Pedal3 Assign	1 - 104 *10
00 53	0000 00aa	Pedal3 Output Mode	0 - 3 *11
00 54	0000 000a	Pedal3 Polarity	0 - 1 *12
00 55	0aaa aaaa	Pedal4 Assign	1 - 104 *10
00 56	0000 00aa	Pedal4 Output Mode	0 - 3 *11
00 57	0000 000a	Pedal4 Polarity	0 - 1 *12
00 58	00aa aaaa	Arpeggio Style	0 - 32 (1 - 33)
00 59	00aa aaaa	Arpeggio Motif	0 - 33 (1 - 34)
00 5A	00aa aaaa	Arpeggio Beat Pattern	0 - 60 (1 - 61)
00 5B	0aaa aaaa	Arpeggio Accent Rate	0 - 100
00 5C	0aaa aaaa	Arpeggio Shuffle Rate	50 - 90
00 5D	0aaa aaaa	Arpeggio Keyboard Velocity	0 - 127 (REAL,1 - 127)
00 5E	0000 0aaa	Arpeggio Octave Range	0 - 6 (-3 - +3)
00 5F	0000 aaaa	Arpeggio Part Number	0 - 15 (PART1 - PART16)
Total size	00 00 00 60		

*1: (PERFORMANCE,PATCH,GM)
*2: (USER:01 - USER:32, <CARD:01 - CARD:32>, PR-A:01 - PR-A:32, PR-B:01 - PR-B:32)
*3: (USER&PRESET,<PCM>,EXP)
*4: (<OFF,HOLD-1,SOSTENUTO,SOFT,HOLD-2>)
*5: (OFF,HOLD-1,SOSTENUTO,SOFT,HOLD-2)
*6: (VOLUME,VOL&EXP)
*7: (CHANNEL,POLY,CH&POLY)
*8: (CC01 - CC05,CC07 - CC31,CC64 - CC95,PITCH BEND,AFTERTOUCH)
*9: (LIGHT,STANDARD,HEAVY)
*10: (CC01 - CC05,CC07 - CC31,CC64 - CC95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, PROG-UP, PROG-DOWN, START/STOP, PUNCH-I/O, TAP-TEMPO, OCT-UP, OCT-DOWN)
*11: (OFF,INT,MIDI,INT&MIDI)
*12: (STANDARD,REVERSE)
*13: (CC01 - CC05,CC07 - CC31,CC64 - CC95, PITCH BEND,AFTERTOUCH)

1-1-2.Scale Tune

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	Scale Tune for C	0 - 127 (-64 - +63)
00 01	0aaa aaaa	Scale Tune for C#	0 - 127 (-64 - +63)
00 02	0aaa aaaa	Scale Tune for D	0 - 127 (-64 - +63)
00 03	0aaa aaaa	Scale Tune for D#	0 - 127 (-64 - +63)
00 04	0aaa aaaa	Scale Tune for E	0 - 127 (-64 - +63)
00 05	0aaa aaaa	Scale Tune for F	0 - 127 (-64 - +63)
00 06	0aaa aaaa	Scale Tune for F#	0 - 127 (-64 - +63)
00 07	0aaa aaaa	Scale Tune for G	0 - 127 (-64 - +63)
00 08	0aaa aaaa	Scale Tune for G#	0 - 127 (-64 - +63)
00 09	0aaa aaaa	Scale Tune for A	0 - 127 (-64 - +63)
00 0A	0aaa aaaa	Scale Tune for A#	0 - 127 (-64 - +63)
00 0B	0aaa aaaa	Scale Tune for B	0 - 127 (-64 - +63)
Total size	00 00 00 0C		

1-2.Performance

Offset Address	Description	
00 00	Performance Common	1-2-1
10 00	Performance Part 1	1-2-2
11 00	Performance Part 2	
:	:	
1F 00	Performance Part 16	

1-2-1.Performance Common

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	Performance Name 1	32 - 127
00 01	0aaa aaaa	Performance Name 2	32 - 127
00 02	0aaa aaaa	Performance Name 3	32 - 127
00 03	0aaa aaaa	Performance Name 4	32 - 127
00 04	0aaa aaaa	Performance Name 5	32 - 127
00 05	0aaa aaaa	Performance Name 6	32 - 127
00 06	0aaa aaaa	Performance Name 7	32 - 127
00 07	0aaa aaaa	Performance Name 8	32 - 127
00 08	0aaa aaaa	Performance Name 9	32 - 127
00 09	0aaa aaaa	Performance Name 10	32 - 127
00 0A	0aaa aaaa	Performance Name 11	32 - 127
00 0B	0aaa aaaa	Performance Name 12	32 - 127
00 0C	0000 aaaa	EFX Source	0 - 15 *1
00 0D	00aa aaaa	EFX Type	0 - 39
			(1 - 40)
00 0E	0aaa aaaa	EFX Parameter 1	0 - 127
00 0F	0aaa aaaa	EFX Parameter 2	0 - 127
00 10	0aaa aaaa	EFX Parameter 3	0 - 127
00 11	0aaa aaaa	EFX Parameter 4	0 - 127
00 12	0aaa aaaa	EFX Parameter 5	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	EFX Parameter 6	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	EFX Parameter 7	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	EFX Parameter 8	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	EFX Parameter 9	0 - 127
00 17	0aaa aaaa	EFX Parameter 10	0 - 127
00 18	0aaa aaaa	EFX Parameter 11	0 - 127
00 19	0aaa aaaa	EFX Parameter 12	0 - 127
00 1A	0000 00aa	EFX Output Assign	0 - 2 *2
00 1B	0aaa aaaa	EFX Mix Out Send Level	0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	EFX Chorus Send Level	0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	EFX Reverb Send Level	0 - 127
00 1E	0000 aaaa	EFX Control Source 1	0 - 10 *3
00 1F	0aaa aaaa	EFX Control Depth 1	0 - 126
			(-63 - +63)
00 20	0000 aaaa	EFX Control Source 2	0 - 10 *3
00 21	0aaa aaaa	EFX Control Depth 2	0 - 126
			(-63 - +63)
00 22	0aaa aaaa	Chorus Level	0 - 127
00 23	0aaa aaaa	Chorus Rate	0 - 127
00 24	0aaa aaaa	Chorus Depth	0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Chorus Pre-Delay	0 - 127
00 26	0aaa aaaa	Chorus Feedback	0 - 127
00 27	0000 00aa	Chorus Output	0 - 2 *4
00 28	0000 0aaa	Reverb Type	0 - 7 *5
00 29	0aaa aaaa	Reverb Level	0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Reverb Time	0 - 127
00 2B	000a aaaa	Reverb HF Damp	0 - 17 *6
00 2C	0aaa aaaa	Delay Feedback	0 - 127
# 00 2D	0000 aaaa	Performance Tempo	20 - 250
	0000 bbbb		
00 2F	0000 000a	Keyboard Range Switch	0 - 1
			(OFF,ON)
00 30	0aaa aaaa	Voice Reserve 1	0 - 64
00 31	0aaa aaaa	Voice Reserve 2	0 - 64
00 32	0aaa aaaa	Voice Reserve 3	0 - 64
00 33	0aaa aaaa	Voice Reserve 4	0 - 64
00 34	0aaa aaaa	Voice Reserve 5	0 - 64
00 35	0aaa aaaa	Voice Reserve 6	0 - 64
00 36	0aaa aaaa	Voice Reserve 7	0 - 64
00 37	0aaa aaaa	Voice Reserve 8	0 - 64
00 38	0aaa aaaa	Voice Reserve 9	0 - 64
00 39	0aaa aaaa	Voice Reserve 10	0 - 64
00 3A	0aaa aaaa	Voice Reserve 11	0 - 64
00 3B	0aaa aaaa	Voice Reserve 12	0 - 64
00 3C	0aaa aaaa	Voice Reserve 13	0 - 64
00 3D	0aaa aaaa	Voice Reserve 14	0 - 64
00 3E	0aaa aaaa	Voice Reserve 15	0 - 64
00 3F	0aaa aaaa	Voice Reserve 16	0 - 64
00 40	0000 000a	Keyboard Mode	0 - 1
			(LAYER,SINGLE)
00 41	0000 000a	Clock Source	0 - 1 *7
Total size	00 00 00 42		

*1: (PERFORM,1 - 9,11 - 16)
*2: (MIX,DIR,<OUTPUT-2>)
*3: (OFF,SYS-CTRL1,SYS-CTRL2,MODULATION,BREATH,FOOT,VOLUME,PAN,EXPRESSION,PITCH BEND,AFTERTOUCH)
*4: (MIX,REVERB,MIX+REV)
*5: (ROOM1,ROOM2,STAGE1,STAGE2,HALL1,HALL2,DELAY,PAN-DLY)
*6: (200,250,315,400,500,630,800,1000,1250,1600,2000,2500,3150,4000,5000,6300,8000,BYPASS)
*7: (PERFORMANCE,SEQUENCER)

1-2-2.Performance Part

Offset Address		Description	
00 00	0000 000a	Receive Switch	0 - 1
			(OFF,ON)
00 01	0000 aaaa	MIDI Channel	0 - 15
			(1 - 16)
00 02	0000 00aa	Patch Group Type	0 - 2 1*
00 03	0aaa aaaa	Patch Group ID	0 - 127
# 00 04	0000 aaaa	Patch Number	0 - 254
			(001 - 255)
	0000 bbbb		
00 06	0aaa aaaa	Part Level	0 - 127
00 07	0aaa aaaa	Part Pan	0 - 127
			(L64 - 63R)
00 08	0aaa aaaa	Part Coarse Tune	0 - 96
			(-48 - +48)
00 09	0aaa aaaa	Part Fine Tune	0 - 100
			(-50 - +50)
00 0A	0000 0aaa	Output Assign	0 - 4 2*
00 0B	0aaa aaaa	Mix/EFX Send Level	0 - 127
00 0C	0aaa aaaa	Chorus Send Level	0 - 127
00 0D	0aaa aaaa	Reverb Send Level	0 - 127
00 0E	0000 000a	Receive Program Change Switch	0 - 1
			(OFF,ON)
00 0F	0000 000a	Receive Volume Switch	0 - 1
			(OFF,ON)
00 10	0000 000a	Receive Hold-1 Switch	0 - 1
			(OFF,ON)
00 11	0aaa aaaa	Keyboard Range Lower	0 - 127
			(C-1 - Upper)
00 12	0aaa aaaa	Keyboard Range Upper	0 - 127
			(Lower - G9)
00 13	0000 0aaa	Octave Shift	0 - 6
			(-3 - +3)
00 14	0000 000a	Local Switch	0 - 1
			(OFF,ON)
00 15	0000 000a	Transmit Switch	0 - 1
			(OFF,ON)
00 16	0000 0aaa	Transmit Bank Select Group	0 - 7 3*
# 00 17	0000 aaaa	Transmit Volume	0 - 128
			(0 - 127,OFF)
Total size	00 00 00 19		

1*: (USER&PRESET,<PCM>,EXP)
2*: (MIX,EFX,DIR,<OUTPUT-2>,PAT)
3*: (PATCH,GROUP1 - GROUP7)

1-3.Patch

Offset Address	Description	
00 00	Patch Common	1-3-1
10 00	Patch Tone 1	1-3-2
12 00	Patch Tone 2	
14 00	Patch Tone 3	
16 00	Patch Tone 4	

1-3-1.Patch Common

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	Patch Name 1	32 - 127
00 01	0aaa aaaa	Patch Name 2	32 - 127
00 02	0aaa aaaa	Patch Name 3	32 - 127
00 03	0aaa aaaa	Patch Name 4	32 - 127
00 04	0aaa aaaa	Patch Name 5	32 - 127
00 05	0aaa aaaa	Patch Name 6	32 - 127
00 06	0aaa aaaa	Patch Name 7	32 - 127
00 07	0aaa aaaa	Patch Name 8	32 - 127
00 08	0aaa aaaa	Patch Name 9	32 - 127
00 09	0aaa aaaa	Patch Name 10	32 - 127
00 0A	0aaa aaaa	Patch Name 11	32 - 127
00 0B	0aaa aaaa	Patch Name 12	32 - 127
00 0C	00aa aaaa	EFX Type	0 - 39
			(1 - 40)
00 0D	0aaa aaaa	EFX Parameter 1	0 - 127
00 0E	0aaa aaaa	EFX Parameter 2	0 - 127
00 0F	0aaa aaaa	EFX Parameter 3	0 - 127
00 10	0aaa aaaa	EFX Parameter 4	0 - 127
00 11	0aaa aaaa	EFX Parameter 5	0 - 127
00 12	0aaa aaaa	EFX Parameter 6	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	EFX Parameter 7	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	EFX Parameter 8	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	EFX Parameter 9	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	EFX Parameter 10	0 - 127
00 17	0aaa aaaa	EFX Parameter 11	0 - 127
00 18	0aaa aaaa	EFX Parameter 12	0 - 127
00 19	0000 00aa	EFX Output Assign	0 - 2 1*
00 1A	0aaa aaaa	EFX Mix Out Send Level	0 - 127
00 1B	0aaa aaaa	EFX Chorus Send Level	0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	EFX Reverb Send Level	0 - 127
00 1D	0000 aaaa	EFX Control Source 1	0 - 10 2*
00 1E	0aaa aaaa	EFX Control Depth 1	0 - 126
			(-63 - +63)
00 1F	0000 aaaa	EFX Control Source 2	0 - 10 2*
00 20	0aaa aaaa	EFX Control Depth 2	0 - 126
			(-63 - +63)
00 21	0aaa aaaa	Chorus Level	0 - 127
00 22	0aaa aaaa	Chorus Rate	0 - 127
00 23	0aaa aaaa	Chorus Depth	0 - 127
00 24	0aaa aaaa	Chorus Pre-Delay	0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Chorus Feedback	0 - 127
00 26	0000 00aa	Chorus Output	0 - 2 3*
00 27	0000 0aaa	Reverb Type	0 - 7 4*
00 28	0aaa aaaa	Reverb Level	0 - 127
00 29	0aaa aaaa	Reverb Time	0 - 127
00 2A	000a aaaa	Reverb HF Damp	0 - 17 5*
00 2B	0aaa aaaa	Delay Feedback	0 - 127
# 00 2C	0000 aaaa	Patch Tempo	20 - 250
	0000 bbbb		
00 2E	0aaa aaaa	Patch Level	0 - 127
00 2F	0aaa aaaa	Patch Pan	0 - 127
			(L64 - 63R)
00 30	0aaa aaaa	Analog Feel	0 - 127
00 31	0000 aaaa	Bend Range Up	0 - 12
00 32	00aa aaaa	Bend Range Down	0 - 48
			(0 - -48)
00 33	0000 000a	Key Assign Mode	0 - 1
			(POLY,SOLO)
00 34	0000 000a	Solo Legato	0 - 1
			(OFF,ON)
00 35	0000 000a	Portamento Switch	0 - 1
			(OFF,ON)

00 36	0000 000a	Portamento Mode	0 - 1 (NORMAL,LEGATO)
00 37	0000 000a	Portamento Type	0 - 1 (RATE,TIME)
00 38	0000 000a	Portamento Start	0 - 1 (PITCH,NOTE)
00 39	0aaa aaaa	Portamento Time	0 - 127
00 3A	0000 aaaa	Patch Control Source 2	0 - 15 6*
00 3B	0000 aaaa	Patch Control Source 3	0 - 15 6*
00 3C	0000 00aa	EFX Control Hold/Peak	0 - 2 7*
00 3D	0000 00aa	Control 1 Hold/Peak	0 - 2 7*
00 3E	0000 00aa	Control 2 Hold/Peak	0 - 2 7*
00 3F	0000 00aa	Control 3 Hold/Peak	0 - 2 7*
00 40	0000 000a	Velocity Range Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 41	0000 0aaa	Octave Shift	0 - 6 (-3 - +3)
00 42	0000 00aa	Stretch Tune Depth	0 - 3 (OFF,1 - 3)
00 43	0000 000a	Voice Priority	0 - 1 (LAST,LOUDEST)
00 44	0000 aaaa	Structure Type 1&2	0 - 9 (1 - 10)
00 45	0000 00aa	Booster 1&2	0 - 3 8*
00 46	0000 aaaa	Structure Type 3&4	0 - 9 (1 - 10)
00 47	0000 00aa	Booster 3&4	0 - 3 8*
00 48	0000 000a	Clock Source	0 - 1 9*
Total size	00 00 00 49		

1*: (MIX,DIR,<OUTPUT-2>)
2*: (OFF,SYS-CTRL1,SYS-CTRL2,MODULATION,BREATH,FOOT,VOLUME,PAN,EXPRESSION,PITCH BEND,AFTERTOUCH)
3*: (MIX,REVERB,MIX+REV)
4*: (ROOM1,ROOM2,STAGE1,STAGE2,HALL1,HALL2,DELAY,PAN-DLY)
5*: (200,250,315,400,500,630,800,1000,1250,1600,2000,2500,3150,4000,5000,6300,8000,BYPASS)
6*: (OFF,SYS-CTRL1,SYS-CTRL2,MODULATION,BREATH,FOOT,VOLUME,PAN,EXPRESSION,PITCH BEND,AFTERTOUCH,LFO1,LFO2,VELOCITY,KEYFOLLOW,PLAYMATE)
7*: (OFF,HOLD,PEAK)
8*: (0,+6,+12,+18)
9*: (PATCH,SEQUENCER)

1-3-2.Patch Tone

Offset Address	Description		
00 00	0000 000a	Tone Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 00aa	Wave Group Type	0 - 2 (INT,<PCM>,EXP)
00 02	0aaa aaaa	Wave Group ID	0 - 127
# 00 03	0000 aaaa	Wave Number	0 - 254 (001 - 255)
00 05	0000 00aa	Wave Gain	0 - 3 (-6,0,+6,+12)
00 06	0000 000a	FXM Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 07	0000 00aa	FXM Color	0 - 3 (1 - 4)
00 08	0000 aaaa	FXM Depth	0 - 15 (1 - 16)
00 09	0000 0aaa	Tone Delay Mode	0 - 7 1*
00 0A	0aaa aaaa	Tone Delay Time	0 - 127
00 0B	0aaa aaaa	Velocity Cross Fade	0 - 127
00 0C	0aaa aaaa	Velocity Range Lower	1 - 127 (1 - Upper)
00 0D	0aaa aaaa	Velocity Range Upper	1 - 127 (Lower - 127)
00 0E	0aaa aaaa	Keyboard Range Lower	0 - 127 (C-1 - Upper)
00 0F	0aaa aaaa	Keyboard Range Upper	0 - 127 (Lower - G9)
00 10	0000 000a	Redamper Control Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 11	0000 000a	Volume Control Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 12	0000 000a	Hold-1 Control Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 13	0000 000a	Bender Control Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 14	0000 00aa	Pan Control Switch	0 - 2 2*
00 15	000a aaaa	Controller 1 Destination 1	0 - 18 3*
00 16	0aaa aaaa	Controller 1 Depth 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 17	000a aaaa	Controller 1 Destination 2	0 - 18 3*
00 18	0aaa aaaa	Controller 1 Depth 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 19	000a aaaa	Controller 1 Destination 3	0 - 18 3*
00 1A	0aaa aaaa	Controller 1 Depth 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 1B	000a aaaa	Controller 1 Destination 4	0 - 18 3*
00 1C	0aaa aaaa	Controller 1 Depth 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 1D	000a aaaa	Controller 2 Destination 1	0 - 18 3*
00 1E	0aaa aaaa	Controller 2 Depth 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	000a aaaa	Controller 2 Destination 2	0 - 18 3*
00 20	0aaa aaaa	Controller 2 Depth 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 21	000a aaaa	Controller 2 Destination 3	0 - 18 3*
00 22	0aaa aaaa	Controller 2 Depth 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 23	000a aaaa	Controller 2 Destination 4	0 - 18 3*
00 24	0aaa aaaa	Controller 2 Depth 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 25	000a aaaa	Controller 3 Destination 1	0 - 18 3*
00 26	0aaa aaaa	Controller 3 Depth 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 27	000a aaaa	Controller 3 Destination 2	0 - 18 3*
00 28	0aaa aaaa	Controller 3 Depth 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 29	000a aaaa	Controller 3 Destination 3	0 - 18 3*
00 2A	0aaa aaaa	Controller 3 Depth 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 2B	000a aaaa	Controller 3 Destination 4	0 - 18 3*
00 2C	0aaa aaaa	Controller 3 Depth 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 2D	0000 0aaa	LFO1 Waveform	0 - 7 4*
00 2E	0000 000a	LFO1 Key Trigger	0 - 1 (OFF,ON)
00 2F	0aaa aaaa	LFO1 Rate	0 - 127
00 30	0000 0aaa	LFO1 Offset	0 - 4 5*
00 31	0aaa aaaa	LFO1 Delay Time	0 - 127
00 32	0000 00aa	LFO1 Fade Mode	0 - 3 6*
00 33	0aaa aaaa	LFO1 Fade Time	0 - 127
00 34	0000 00aa	LFO1 External Sync	0 - 2 7*
00 35	0000 0aaa	LFO2 Waveform	0 - 7 4*
00 36	0000 000a	LFO2 Key Trigger	0 - 1 (OFF,ON)
00 37	0aaa aaaa	LFO2 Rate	0 - 127
00 38	0000 0aaa	LFO2 Offset	0 - 4 5*
00 39	0aaa aaaa	LFO2 Delay Time	0 - 127
00 3A	0000 00aa	LFO2 Fade Mode	0 - 3 6*
00 3B	0aaa aaaa	LFO2 Fade Time	0 - 127
00 3C	0000 00aa	LFO2 External Sync	0 - 2 7*
00 3D	0aaa aaaa	Coarse Tune	0 - 96 (-48 - +48)
00 3E	0aaa aaaa	Fine Tune	0 - 100 (-50 - +50)
00 3F	000a aaaa	Random Pitch Depth	0 - 30 8*
00 40	0000 aaaa	Pitch Keyfollow	0 - 15 9*
00 41	000a aaaa	Pitch Envelope Depth	0 - 24 (-12 - +12)
00 42	0aaa aaaa	Pitch Envelope Velocity Sens	0 - 125 (-100 - +150)
00 43	0000 aaaa	Pitch Envelope Velocity Time1	0 - 14 10*
00 44	0000 aaaa	Pitch Envelope Velocity Time4	0 - 14 10*
00 45	0000 aaaa	Pitch Envelope Time Keyfollow	0 - 14 10*
00 46	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 1	0 - 127
00 47	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 2	0 - 127
00 48	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 3	0 - 127
00 49	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 4	0 - 127
00 4A	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 4B	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 4C	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 4D	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 4E	0aaa aaaa	Pitch LFO1 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 4F	0aaa aaaa	Pitch LFO2 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 50	0000 0aaa	Filter Type	0 - 4 11*
00 51	0aaa aaaa	Cutoff Frequency	0 - 127
00 52	0000 aaaa	Cutoff Keyfollow	0 - 15 9*
00 53	0aaa aaaa	Resonance	0 - 127
00 54	0aaa aaaa	Resonance Velocity Sens	0 - 125 (-100 - +150)
00 55	0aaa aaaa	Filter Envelope Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 56	0000 0aaa	Filter Envelope Velocity Curve	0 - 6 (1 - 7)
00 57	0aaa aaaa	Filter Envelope Velocity Sens	0 - 125 (-100 - +150)
00 58	0000 aaaa	Filter Envelope Velocity Time1	0 - 14 10*
00 59	0000 aaaa	Filter Envelope Velocity Time4	0 - 14 10*
00 5A	0000 aaaa	Filter Envelope Time Keyfollow	0 - 14 10*
00 5B	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 1	0 - 127
00 5C	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 2	0 - 127
00 5D	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 3	0 - 127
00 5E	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 4	0 - 127
00 5F	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 1	0 - 127
00 60	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 2	0 - 127
00 61	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 3	0 - 127
00 62	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 4	0 - 127
00 63	0aaa aaaa	Filter LFO1 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 64	0aaa aaaa	Filter LFO2 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 65	0aaa aaaa	Tone Level	0 - 127
00 66	0000 00aa	Bias Direction	0 - 3 *13
00 67	0aaa aaaa	Bias Position	0 - 127 (C-1 - G9)
00 68	0000 aaaa	Bias Level	0 - 14 10*
00 69	0000 0aaa	Level Envelope Velocity Curve	0 - 6 (1 - 7)
00 6A	0aaa aaaa	Level Envelope Velocity Sens	0 - 125 (-100 - +150)
00 6B	0000 aaaa	Level Envelope Velocity Time1	0 - 14 10*
00 6C	0000 aaaa	Level Envelope Velocity Time4	0 - 14 10*
00 6D	0000 aaaa	Level Envelope Time Keyfollow	0 - 14 10*
00 6E	0aaa aaaa	Level Envelope Time 1	0 - 127
00 6F	0aaa aaaa	Level Envelope Time 2	0 - 127
00 70	0aaa aaaa	Level Envelope Time 3	0 - 127
00 71	0aaa aaaa	Level Envelope Time 4	0 - 127
00 72	0aaa aaaa	Level Envelope Level 1	0 - 127
00 73	0aaa aaaa	Level Envelope Level 2	0 - 127
00 74	0aaa aaaa	Level Envelope Level 3	0 - 127
00 75	0aaa aaaa	Level LFO1 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 76	0aaa aaaa	Level LFO2 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 77	0aaa aaaa	Tone Pan	0 - 127 (L64 - 63R)
00 78	0000 aaaa	Pan Keyfollow	0 - 14 10*
00 79	00aa aaaa	Random Pan Depth	0 - 63
00 7A	0aaa aaaa	Alternate Pan Depth	1 - 127

			(L63 - 63R)
00 7B	0aaa aaaa	Pan LFO1 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 7C	0aaa aaaa	Pan LFO2 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 7D	0000 00aa	Output Assign	0 - 3 12*
00 7E	0aaa aaaa	Mix/EFX Send Level	0 - 127
00 7F	0aaa aaaa	Chorus Send Level	0 - 127
01 00	0aaa aaaa	Reverb Send Level	0 - 127
Total size	00 00 01 01		

1*: (NORMAL,HOLD,PLAYMATE,CLOCK-SYNC,<TAP-SYNC>,KEY-OFF-N,KEY-OFF-D,TEMPO-SYNC)
2*: (OFF,CONTINUOUS,KEY-ON)
3*: (OFF,PCH,CUT,RES,LEV,PAN,MIX,CHO,REV,PL1,PL2,FL1,FL2,AL1,AL2,pL1,pL2,L1R,L2R)
4*: (TRI,SIN,SAW,SQR,TRP,S&H,RND,CHS)
5*: (-100,-50,0,+50,+100)
6*: (ON-IN,ON-OUT,OFF-IN,OFF-OUT)
7*: (OFF,CLOCK,<TAP>)
8*: (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,20,30,40,50,60,70,80,90,100,200,300,400,500,600,700,800,900,1000,1100,1200)
9*: (-100,-70,-50,-30,-10,0,+10,+20,+30,+40,+50,+70,+100,+120,+150,+200)
10*: (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10,+20,+30,+40,+50,+70,+100)
11*: (OFF,LPF,BPF,HPF,PKG)
12*: (MIX,EFX,DIR,<OUTPUT-2>)
13*: (LOWER,UPPER,LOW&UP,ALL)

1-4.Rhythm Setup

Offset Address	Description	
00 00	Rhythm Common	1-4-1
23 00	Rhythm Note for Key# 35	1-4-2
24 00	Rhythm Note for Key# 36	
:	:	
62 00	Rhythm Note for Key# 98	

1-4-1.Rhythm Common

Offset Address	Description		
00 00	0aaa aaaa	Rhythm Name 1	32 - 127
00 01	0aaa aaaa	Rhythm Name 2	32 - 127
00 02	0aaa aaaa	Rhythm Name 3	32 - 127
00 03	0aaa aaaa	Rhythm Name 4	32 - 127
00 04	0aaa aaaa	Rhythm Name 5	32 - 127
00 05	0aaa aaaa	Rhythm Name 6	32 - 127
00 06	0aaa aaaa	Rhythm Name 7	32 - 127
00 07	0aaa aaaa	Rhythm Name 8	32 - 127
00 08	0aaa aaaa	Rhythm Name 9	32 - 127
00 09	0aaa aaaa	Rhythm Name 10	32 - 127
00 0A	0aaa aaaa	Rhythm Name 11	32 - 127
00 0B	0aaa aaaa	Rhythm Name 12	32 - 127
Total size	00 00 00 0C		

1-4-2.Rhythm Note

Offset Address	Description		
00 00	0000 000a	Tone Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 00aa	Wave Group Type	0 - 2 (INT,<PCM>,EXP)
00 02	0aaa aaaa	Wave Group ID	0 - 127
# 00 03	0000 aaaa	Wave Number	0 - 254 (001 - 255)
	0000 bbbb		
00 05	0000 00aa	Wave Gain	0 - 3 (-6,0,+6,+12)
00 06	0000 aaaa	Bend Range	0 - 12
00 07	000a aaaa	Mute Group	0 - 31 (OFF,1 - 31)
00 08	0000 000a	Envelope Mode	0 - 1 1*
00 09	0000 000a	Volume Control Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 0A	0000 000a	Hold-1 Control Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 0B	0000 00aa	Pan Control Switch	0 - 2 2*
00 0C	0aaa aaaa	Source Key	0 - 127 (C-1 - G9)
00 0D	0aaa aaaa	Fine Tune	0 - 100 (-50 - +50)
00 0E	000a aaaa	Random Pitch Depth	0 - 30 3*
00 0F	000a aaaa	Pitch Envelope Depth	0 - 24 (-12 - +12)
00 10	0aaa aaaa	Pitch Envelope Velocity Sens	0 - 125 (-100 - +150)
00 11	0000 aaaa	Pitch Envelope Velocity Time	0 - 14 4*
00 12	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 1	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 2	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 3	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 4	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 1	0 - 126 5*
00 17	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 2	0 - 126 5*
00 18	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 3	0 - 126 5*
00 19	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 4	0 - 126 5*
00 1A	0000 0aaa	Filter Type	0 - 4 6*
00 1B	0aaa aaaa	Cutoff Frequency	0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	Resonance	0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	Resonance Velocity Sens	0 - 125 (-100 - +150)
00 1E	0aaa aaaa	Filter Envelope Depth	0 - 126 5*
00 1F	0aaa aaaa	Filter Envelope Velocity Sens	0 - 125 (-100 - +150)
00 20	0000 aaaa	Filter Envelope Velocity Time	0 - 14 4*
00 21	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 1	0 - 127
00 22	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 2	0 - 127
00 23	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 3	0 - 127
00 24	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 4	0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 1	0 - 127
00 26	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 2	0 - 127
00 27	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 3	0 - 127
00 28	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 4	0 - 127
00 29	0aaa aaaa	Tone Level	0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Level Envelope Velocity Sens	0 - 125 (-100 - +150)
00 2B	0000 aaaa	Level Envelope Velocity Time	0 - 14 4*
00 2C	0aaa aaaa	Level Envelope Time 1	0 - 127
00 2D	0aaa aaaa	Level Envelope Time 2	0 - 127
00 2E	0aaa aaaa	Level Envelope Time 3	0 - 127
00 2F	0aaa aaaa	Level Envelope Time 4	0 - 127
00 30	0aaa aaaa	Level Envelope Level 1	0 - 127
00 31	0aaa aaaa	Level Envelope Level 2	0 - 127
00 32	0aaa aaaa	Level Envelope Level 3	0 - 127
00 33	0aaa aaaa	Tone Pan	0 - 127 (L64 - 63R)
00 34	00aa aaaa	Random Pan Depth	0 - 63
00 35	0aaa aaaa	Alternate Pan Depth	1 - 127 (L63 - 63R)
00 36	0000 00aa	Output Assign	0 - 3 7*
00 37	0aaa aaaa	Mix/EFX Send Level	0 - 127
00 38	0aaa aaaa	Chorus Send Level	0 - 127
00 39	0aaa aaaa	Reverb Send Level	0 - 127
Total size	00 00 00 3A		

1*: (NO-SUS,SUSTAIN)
2*: (OFF,CONTINUOUS,KEY-ON)
3*: (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,20,30,40,50,60,70,80,90,100,200,300,400,500,600,700,800,900,1000,1100,1200)
4*: (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10,+20,+30,+40,+50,+70,+100)
5*: (-63 - +63)
6*: (OFF,LPF,BPF,HPF,PKG)
7*: (MIX,EFX,DIR,<OUTPUT-2>)

■ Address block map

The following is an outline of the address map for Exclusive messages.

```
 Address(H)       Block                  Sub Block                Reference
==========  ==================     ======================        =========
00 00 00 00 +------------------+......................................+-------+
            | System common    |                                      | 1-1-1 |
            +------------------+......................................+-------+
            +------------------+.....+----------+.....................+-------+
            |Scale tune        |     | Part 1   |                     | 1-1-2 |
            +------------------+.    +----------+.....................+-------+
            :                  : .   |    :     |
            :                  :  .  +----------+
            :                  :  .  | Part 16  |
            :                  :  .  +----------+
            :                  :  .  +----------+
            :                  :   . | Patch    |
            :                  :    .+----------+
01 00 00 00 +------------------+.....+----------+.....................+-------+
            | Temporary        |     | Common   |                     | 1-2-1 |
            | performance      |     +----------+.....................+-------+
            +------------------+.    +----------+.....................+-------+
            :                  : .   | Part 1   |                     | 1-2-2 |
            :                  :  .  +----------+.....................+-------+
            :                  :  .  |    :     |
            :                  :  .  +----------+
            :                  :   . | Part 16  |
            :                  :    .+----------+
02 00 00 00 +------------------+.....+----------+.....+----------+....+-------+
            | Performance mode |     | Part 1   |     | Common   |    | 1-3-1 |
            | temporary patch  |     +----------+.    +----------+....+-------+
            +------------------+..   |    :     | .   +----------+....+-------+
            :                  :  .  +----------+  .  | Tone 1   |    | 1-3-2 |
            :                  :   . | Part 9   |  .  +----------+....+-------+
            :                  :    .+----------+  .  |    :     |
            :                  :                   .  +----------+
            :                  :                    . | Tone 4   |
            :                  :                     .+----------+
02 09 00 00 +------------------+.....+----------+.....................+-------+
            | Temporary        |     | Common   |                     | 1-4-1 |
            | rhythm setup     |     +----------+.....................+-------+
            +------------------+.    +----------+.....................+-------+
            :                  : .   | Note# 35 |                     | 1-4-2 |
            :                  :  .  +----------+.....................+-------+
            :                  :  .  |    :     |
            :                  :  .  +----------+
            :                  :   . | Note# 98 |
            :                  :    .+----------+
02 0A 00 00 +------------------+.....+----------+.....+----------+....+-------+
            | Performance mode |     | Part 11  |     | Common   |    | 1-3-1 |
            | temporary patch  |     +----------+.    +----------+....+-------+
            +------------------+..   |    :     | .   +----------+....+-------+
            :                  :  .  +----------+  .  | Tone 1   |    | 1-3-2 |
            :                  :   . | Part 16  |  .  +----------+....+-------+
            :                  :    .+----------+  .  |    :     |
            :                  :                   .  +----------+
            :                  :                    . | Tone 4   |
            :                  :                     .+----------+
03 00 00 00 +------------------+.....+----------+.....................+-------+
            | Patch mode       |     | Common   |                     | 1-3-1 |
            | temporary patch  |     +----------+.....................+-------+
            +------------------+.    +----------+.....................+-------+
            :                  : .   | Tone 1   |                     | 1-3-2 |
            :                  :  .  +----------+.....................+-------+
            :                  :  .  |    :     |
            :                  :  .  +----------+
            :                  :   . | Tone 4   |
            :                  :    .+----------+
10 00 00 00 +------------------+.....+----------+.....+----------+....+-------+
            | User             |     | USER:01  |     | Common   |    | 1-2-1 |
            | performance      |     +----------+.    +----------+....+-------+
            +------------------+..   |    :     | .   +----------+....+-------+
            :                  :  .  +----------+  .  | Part 1   |    | 1-2-2 |
            :                  :   . | USER:32  |  .  +----------+....+-------+
            :                  :    .+----------+  .  |    :     |
            :                  :                   .  +----------+
            :                  :                    . | Part 16  |
            :                  :                     .+----------+
10 40 00 00 +------------------+.....+----------+.....+----------+....+-------+
            | User             |     | USER:1   |     | Common   |    | 1-4-1 |
            | rhythm setup     |     +----------+.    +----------+....+-------+
            +------------------+...  +----------+ .   +----------+....+-------+
            :                  :   . | USER:2   |  .  | Note# 35 |    | 1-4-2 |
            :                  :     +----------+  .  +----------+....+-------+
            :                  :                   .  |    :     |
            :                  :                   .  +----------+
            :                  :                    . | Note# 98 |
            :                  :                     .+----------+
11 00 00 00 +------------------+.....+----------+.....+----------+....+-------+
            | User             |     | USER:001 |     | Common   |    | 1-3-1 |
            | patch            |     +----------+.    +----------+....+-------+
            +------------------+..   |    :     | .   +----------+....+-------+
            :                  :  .  +----------+  .  | Tone 1   |    | 1-3-2 |
            :                  :   . | USER:128 |  .  +----------+....+-------+
            :                  :    .+----------+  .  |    :     |
            :                  :                   .  +----------+
            :                  :                    . | Tone 4   |
            :                  :                     .+----------+
```

2.GS (Model ID = 42H)

Start address	Description	
40 10 00	Scale Tune Part10	2-1
40 11 00	: Part1	
40 12 00	: Part2	
40 13 00	: Part3	
40 14 00	: Part4	
40 15 00	: Part5	
40 16 00	: Part6	
40 17 00	: Part7	
40 18 00	: Part8	
40 19 00	: Part9	
40 1A 00	: Part11	
40 1B 00	: Part12	
40 1C 00	: Part13	
40 1D 00	: Part14	
40 1E 00	: Part15	
40 1F 00	: Part16	

2-1.Scale Tune

Offset Address	Description		
40	0aaa aaaa	Scale Tune for C	0 - 127 (-64 - +63)
41	0aaa aaaa	Scale Tune for C#	0 - 127 (-64 - +63)
42	0aaa aaaa	Scale Tune for D	0 - 127 (-64 - +63)
43	0aaa aaaa	Scale Tune for D#	0 - 127 (-64 - +63)
44	0aaa aaaa	Scale Tune for E	0 - 127 (-64 - +63)
45	0aaa aaaa	Scale Tune for F	0 - 127 (-64 - +63)
46	0aaa aaaa	Scale Tune for F#	0 - 127 (-64 - +63)
47	0aaa aaaa	Scale Tune for G	0 - 127 (-64 - +63)
48	0aaa aaaa	Scale Tune for G#	0 - 127 (-64 - +63)
49	0aaa aaaa	Scale Tune for A	0 - 127 (-64 - +63)
4A	0aaa aaaa	Scale Tune for A#	0 - 127 (-64 - +63)
4B	0aaa aaaa	Scale Tune for B	0 - 127 (-64 - +63)
Total Size	00 00 0C		

Note: In order for a GS Exclusive message to be correctly received by the XP-60/XP-80, the starting address of the message must be the Start address of each Part (the address of Scale Tune C, i.e., offset 40).

6. Supplementary material

● Decimal/Hexadecimal table (hexadecimal values are indicated by a following 'H')

MIDI uses 7-bit hexadecimal values to indicate data values and the address and size of exclusive messages. The following table shows the correspondence between decimal and hexadecimal numbers.

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D:decimal
H:hexadecimal

* Decimal expressions such as used for MIDI channel, Bank Select, and Program Change will be the value 1 greater than the decimal value given in the above table.
* Since each MIDI byte carries 7 significant data bits, each byte can express a maximum of 128 different values. Data for which higher resolution is required must be transmitted using two or more bytes. For example a value indicated as a two-byte value of aa bbH would have a value of aa x 128 + bb.
* For a signed number (+/-), 00H = -64, 40H = +/-0, and 7FH = +63. I.e., the decimal equivalent will be 64 less than the decimal value given in the above table. For a two-byte signed number, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, and 7F 7FH = +8191. For example the decimal expression of aa bbH would be aa bbH - 40 00H = (aa x 128 + bb - 64 x 128.
* Hexadecimal notation in two 4-bit units is used for data indicated as "nibbled". The nibbled two-byte value of 0a 0b H would be a x 16 + b.

<Example 1> What is the decimal equivalent of 5AH?

From the above table, 5AH = 90.

<Example 2> What is the decimal equivalent of the 7-bit hexadecimal values 12 34H?

From the above table, 12H = 18 and 34H = 52
Thus, 18 x 128 + 52 = 2356

<Example 3> What is the decimal equivalent of the nibbled expression 0A 03 09 0DH?

From the above table, 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
Thus, the result is ((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885

<Example 4> What is the nibbled equivalent of the decimal number 1258?

```
16 ) 1258
16 )   78 ...10
16 )    4 ...14
        0 ... 4
```

From the above table, 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH
Thus the result is 00 04 0E 0AH

● Examples of actual MIDI messages

<Example 1> 92 3E 5F

9n is the Note On status and 'n' is the MIDI channel number. Since 2H = 2, 3EH = 62, and 5FH = 95, this is a Note On message of MIDI CH = 3, note number 62 (note name D4) and velocity 95.

<Example 2> CE 49

CnH is the Program Change status and 'n' is the MIDI channel number. Since EH = 14, and 49H = 73, this is a Program Change message of MIDI CH = 15, Program number 74 (in the GS sound map, Flute).

<Example 3> EA 00 28

EnH is the Pitch Bend Change status and 'n' is the MIDI channel number. The 2nd byte (00H=0) is the LSB of the Pitch Bend value, and the 3rd byte (28H=40) is the MSB. However since the Pitch Bend is a signed number with 0 at 40 00H (= 64 x 128 + 0 = 8192), the Pitch Bend value in this case is
28 00H - 40 00H = 40 x 128 + 0 - (64 x 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072

If we assume that the Pitch Bend Sensitivity is set to two semitones, the pitch will change only -200 cents for a Pitch Bend value of -8192 (00 00H). Thus, this message is specifying a Pitch Bend of -200 x (-3072) ÷ (-8192) = -75 cents on MIDI CH = 11.

<Example 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

BnH is the Control Change status, and 'n' is the MIDI channel number. In Control Change messages, the 2nd byte is the controller number, and the 3rd byte is the parameter value. MIDI allows what is known as "running status," when if messages of the the same status follow each other, it is permitted to omit the second and following status bytes. In the message above, running status is being used, meaning that the message has the following content.

B3 64 00	MIDI CH = 4, RPN parameter number LSB	: 00H
(B3) 65 00	MIDI CH = 4, RPN parameter number MSB	: 00H
(B3) 06 0C	MIDI CH = 4, parameter value MSB	: 0CH
(B3) 26 00	MIDI CH = 4, parameter value LSB	: 00H
(B3) 64 7F	MIDI CH = 4, RPN parameter number LSB	: 7FH
(B3) 65 7F	MIDI CH = 4, RPN parameter number MSB	: 7FH

Thus, this message transmits a parameter value of 0C 00H to RPN parameter number 00 00H on MIDI CH = 4, and then sets the RPN parameter number to 7F 7FH.

The function assigned to RPN parameter number 00 00H is Pitch Bend Sensitivity, and the MSB of the parameter value indicates semitone steps. Since the MSB of this parameter value is 0CH = 12, the maximum width of pitch bend is being set to ±12 semitones (1 octave) (GS sound sources ignore the LSB of Pitch Bend Sensitivity, but it is best to transmit the LSB (parameter value 0) as well, so that the message can be correctly received by any device.

Once the parameter number has been set for RPN or NRPN, all subsequent Data Entry messages on that channel will be effective. Thus, it is recommended that after you have made the change you want, you set the parameter number to 7F 7FH (an "unset" or "null" setting). The final (B3) 64 7F (B3) 65 7F is for this purpose.

It is not a good idea to store many events within the data of a song (e.g., a Standard MIDI File song) using running status as shown in <Example 4>. When the song is paused, fast-forwarded or rewound, the sequencer may not be able to transmit the proper status, causing the sound source to misinterpret the data. It is best to attach the proper status byte to all events.

It is also important to transmit RPN or NRPN parameter number settings and parameter values in the correct order. In some sequencers, data events recorded in the same clock (or a nearby clock) can sometimes be transmitted in an order other than the order in which they were recorded. It is best to record such events at an appropriate interval (1 tick at TPQN=96, or 5 ticks at TPQN=480).

* TPQN : Ticks Per Quarter Note (i.e., the time resolution of the sequencer)

● Examples of exclusive messages and calculating the checksum

Roland exclusive messages (RQ1, DT1) are transmitted with a checksum at the end of the data (before F7) to check that the data was received correctly. The value of the checksum is determined by the address and data (or size) of the exclusive message.

❍ How to calculate the checksum (hexadecimal values are indicated by a 'H')

The checksum consists of a value whose lower 7 bits are 0 when the address, size and checksum itself are added.
The following formula shows how to calculate the checksum when the exclusive message to be transmitted has an address of aa bb cc ddH, and data or size of ee ffH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff = total
total ÷ 128 = quotient ... remainder
128 - remainder = checksum

<Example 1> Setting the Performance Common REVERB TYPE to DELAY (DT1).

The "Parameter address map" indicates that the starting address of the Temporary Performance is 01 00 00 00H, that the Performance Common offset address is 00 00H, and that the REVERB TYPE address is 00 28H. Thus, the address is:

```
   01 00 00 00H
         00 00H
+)       00 28H
   01 00 00 28H
```

Since DELAY is parameter value 06H,

```
F0  41  10  6A  12  01 00 00 28  06    ??        F7
(1) (2) (3) (4) (5) address      data  checksum  (6)
```

(1) Exclusive status	(2) ID number (Roland)	(3) device ID(17)
(4) model ID (XP-60/XP-80)	(5) command ID (DT1)	(6) EOX

Next we calculate the checksum.

01H + 00H + 00H + 28H + 06H = 1 + 0 + 0 + 40 + 6 = 47 (sum)
47 (total) ÷ 128 = 0 (quotient) ... 47 (remainder)
checksum = 128 - 47 (quotient) = 81 = 51H

This means that the message transmitted will be F0 41 10 6A 12 01 00 00 28 06 51 F7.

<Example 2> Retrieving data for USER:03 Performance Part 3 (RQ1)

The "Parameter address map" indicates that the starting address of USER:03 is 10 02 00 00H, and that the offset address of Performance Part 3 is 12 00H. Thus, the address is:

```
   10 02 00 00H
+)       12 00H
   10 02 12 00H
```

Since the size of the Performance Part is 00 00 00 19H,

```
F0   41   10   6A   11   10 02 12 00   00 00 00 19   ??        F7
(1)  (2)  (3)  (4)  (5)  address       size          checksum  (6)
```

(1) Exclusive status (2) ID number (Roland) (3) Device ID (17)
(4) Model ID (XP-60/XP-80) (5) Command ID (RQ1) (6) EOX

Next we calculate the checksum.

10H + 02H + 12H + 00H + 00H + 00H + 00H + 19H =
16 + 2 + 18 + 0 + 0 + 0 + 0 + 25 = 61 (sum)

61 (total) / 128 = 0 (product) ... 61 (remainder)
checksum = 128 - 61 (remainder) = 67 = 43H

Thus, a message of F0 41 10 6A 11 10 02 12 00 00 00 00 19 43 F7 would be transmitted.

<Example 3> Retrieving data for Temporary Performance (RQ1)

Note: When a data transfer is executed in Utility mode, data that is accessed will be the same as that which is transmitted when the Type parameter is set to PERFORM and the Source parameter is set to TEMP: -PATCH

The "Parameter address map" gives the following start addresses for Temporary Performance data.

01 00 00 00H	Temporary Performance Common
01 00 10 00H	Temporary Performance Part 1
:	
01 00 1F 00H	Temporary Performance Part 16

Since Performance Part has a size of 00 00 00 19H, we add that size to the start address of the Temporary Performance Part 16, resulting in:

```
   01 00 1F 00H
+) 00 00 00 19H
   01 00 1F 19H
```

Thus, the Size for the retrieved data will be:

```
   01 00 1F 19H
-) 01 00 00 00H
   00 00 1F 19H
```

```
F0   41   10   6A   11   01 00 00 00   00 00 1F 19   ??        F7
(1)  (2)  (3)  (4)  (5)  address       size          checksum  (6)
```

(1) Exclusive status (2) ID number (Roland) (3) device ID(17)
(4) Model ID (XP-60/XP-80) (5) command ID (RQ1) (6) EOX

Calculating the checksum as shown in <Example 2>, we get a message of F0 41 10 6A 11 01 00 00 00 00 00 1F 19 47 F7 to be transmitted.

<Example 4> Retrieving the Temporary Performance data together with all Temporary Part and Rhythm Set data (RQ1)

Note: When a data transfer is executed in Utility mode, the data that is accessed will be the same as that which is transmitted when the Type parameter is set to PERFORM and the Source parameter is set to TEMP: +PATCH

The "Parameter address map" gives the following start addresses for Temporary Performance, Performance Mode Temporary Patch and Performance Mode Temporary Rhythm.

01 00 00 00H	Temporary Performance
02 00 00 00H	Performance Mode Temporary Patch(part 1)
:	
02 08 00 00H	Performance Mode Temporary Patch(part 9)
02 09 00 00H	Temporary Rhythm Setup
02 0A 00 00H	Performance Mode Temporary Patch(part 11)
:	
02 0F 00 00H	Performance Mode Temporary Patch(part 16)

The Patch offset addresses are as follows.

00 00H	Patch Common
10 00H	Patch Tone 1
:	
16 00H	Patch Tone 4

Since Patch Tone has a size of 00 00 01 01H, we add this size to the start address of Performance Mode Temporary Patch (Part 16) Tone 4, to get:

```
   02 0F 00 00H
         16 00H
+) 00 00 01 01H
   02 0F 17 01H
```

Thus, the size of the retrieved data will be:

```
   02 0F 17 01H
-) 01 00 00 00H
   01 0F 17 01H
```

```
F0   41   10   6A   11   01 00 00 00   01 0F 17 01   ??        F7
(1)  (2)  (3)  (4)  (5)  address       size          checksum  (6)
```

(1) Exclusive status (2) ID number (Roland) (3) device ID(17)
(4) Model ID (XP-60/XP-80) (5) command ID (RQ1) (6) EOX

Calculating the checksum as shown in <Example 2>, we get a message of F0 41 10 6A 11 01 00 00 00 01 0F 17 01 57 F7 to be transmitted.

● Scale Tune function (Model ID : 42H (GS), address: 40 1x 40H)

Scale Tune is a function that makes fine adjustments to the pitch of each note C—B. Settings are made for one octave, and applied to the notes of all octaves. By making Scale Tune settings you can use tunings and temperaments other than the standard Equal Temperament. Here we give three types of settings as examples.

* Scale tune messages for any parts are recognized in the patch mode.

❍ Equal temperament

This temperament divides the octave into 12 equal steps, and is the temperament most frequently used today, especially in western music. Initially, the Scale Tune function of this instrument is set to Equal Temperament.

❍ Just intonation (tonic of C)

The primary triads sound more beautiful in just intonation than in equal temperament. However, this applies only in one key, and chords will be discordant if you play in a different key. The settings here are for a tonic of C.

❍ Arabian-type scale

The Scale Tune function allow you to use various tunings of ethnic music. Here is one of the Arabian scales.

Setting examples

Note	Equal Temp.	Just (in C)	Arabian-type scale
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
D#	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
A#	0	+14	-10
B	0	-12	-49

The values in the above table are in units of 1 cent. Convert these values to hexadecimal, and transmit them as exclusive data. For example to set the Scale Tune of Part 1 to an Arabian-type scale, transmit the following data.
F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 76 F7

● ASCII code table

On the XP-60/80, the following ASCII code set is used for processing data such as the Patch Name and the Performance Name.

Char	Hex.	Char	Hex.	Char	Hex.
SP	20H				
A	41H	a	61H	0	30H
B	42H	b	62H	1	31H
C	43H	c	63H	2	32H
D	44H	d	64H	3	33H
E	45H	e	65H	4	34H
F	46H	f	66H	5	35H
G	47H	g	67H	6	36H
H	48H	h	68H	7	37H
I	49H	i	69H	8	38H
J	4AH	j	6AH	9	39H
K	4BH	k	6BH	!	21H
L	4CH	l	6CH	#	23H
M	4DH	m	6DH	*	2AH
N	4EH	n	6EH	+	2BH
O	4FH	o	6FH	,	2CH
P	50H	p	70H	-	2DH
Q	51H	q	71H	.	2EH
R	52H	r	72H	/	2FH
S	53H	s	73H		
T	54H	t	74H		
U	55H	u	75H		
V	56H	v	76H		
W	57H	w	77H		
X	58H	x	78H		
Y	59H	y	79H		
Z	5AH	z	7AH		

Note: SP indicates "space".

Tabla de MIDI Implementado

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	X X	1 — 16 1 — 16	
Mode	Default Messages Altered	X X **************	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)	* 2
Note Number :	True Voice	0 **************	0 — 127 0 — 127	
Velocity	Note ON Note OFF	O O	O O	
After Touch	Key's Ch's	X O	O *1 O *1	
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0, 32	O *1	O *1	Bank select
	1	O	O	Modulation
	2	O	O	Breath type
	4	O	O	Foot type
	5	O	O	Portamento time
	6, 38	O	O	Data entry
	7	O	O	Volume
	8	O	O	Balance
	10	O	O	Panpot
	11	O	O	Expression
	64	O	O	Hold 1
	65	O	O	Portamento
	66	O	O	Sostenuto
	67	O	O	Soft
	69	O	O	Hold 2
	71	O	O (Resonance)	Sound Controller 2
	72	O	O (Decay Time)	Sound Controller 3
	73	O	O (Attack Time)	Sound Controller 4
	74	O	O (Cutoff)	Sound Controller 5
	80	O	O (Tone 1 Level)	General Purpose Controller 5
	81	O	O (Tone 2 Level)	General Purpose Controller 6
	82	O	O (Tone 3 Level)	General Purpose Controller 7
	83	O	O (Tone 4 Level)	General Purpose Controller 8
	84	O	O	Portamento control
	91	O	O (Reverb)	General purpose effects 1
	93	O	O (Chorus)	General purpose effects 3
	1 — 5, 7 — 31, 64 — 95 *3	O	O	CC1 (General purpose controller 1)
	1 — 5, 7 — 31, 64 — 95 *3	O	O	CC2 (General purpose controller 2)
	98, 99	x	x	NRPN LSB, MSB
	100, 101	x	O	RPN LSB, MSB
Program Change	: True #	O *1 **************	O *1 0 — 127	Program No. 1—128
System Exclusive		O	O *1	
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	X X	X X	
Aux Message	: All sound off : Reset all controllers : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : System Reset	X X X X O *1 X	O (120, 126, 127) O X O (123 — 127) O X	
Notes		* 1 O X is selectable. * 2 Recognized as M=1 even if M≠1. * 3 Can be changed settings.		

Mode 1 OMNI ON, POLY Mode 2 OMNI ON, MONO O Yes
Mode 3 OMNI OFF, POLY Mode 4 OMNI OFF, MONO X No

Modelo XP-80/XP-60

Tabla de MIDI Implementado

Versión: 1:00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	All channel X	All channnel 1 — 16	There is no specific basic channel.
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 OMNI OFF, POLY *2 **************	X X	
Note Number :	 True Voice	0 — 127 **************	0 — 127 0 — 127	
Velocity	Note ON Note OFF	O O	O O	
After Touch	Key's Ch's	O O	O *1 O *1	
Pitch Bend		O	O *1	
Control Change	0 — 119	O *1	O *1	
Program Change	 : True #	O *1 **************	O *1 0 — 127	
System Exclusive		O	O *1	
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	O O O	O *3 O *3 O	
System Real Time	: Clock : Commands	O O	O *4 O *3	
Aux Message	: All Sound Off : Reset all controllers : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : Sysyem Reset	O O X *5 O *6 X *7 X	O O X O (123 — 127) *6 O *7 X	
Notes		*1 O X is selectable. *2 OMNI OFF and POLY ON are transmitted on all channels upon power-up. *3 Recognized when the Sync Mode parameter (SEQUENCER/Setup/SEQ System Setup) is set to SLAVE or REMOTE. *4 Recognized when the Sync Mode parameter (SEQUENCER/Setup/SEQ System Setup) is set to SLAVE. *5 Not stored/transmitted when received, but can be created and transmitted using Microscope. *6 Mode Messages (123 – 127) are recorded and transmitted, after all currently sounding notes are turned off. The All Note Message itself is not recorded or transmitted. However, it can be created in Microscope and transmitted. *7 Transmitted/received by sound source section. Sequencer section uses them for error control if reception is interrupted.		

Mode 1 OMNI ON, POLY Mode 2 OMNI ON, MONO O Yes
Mode 3 OMNI OFF, POLY Mode 4 OMNI OFF, MONO X No

Especificaciones

XP-80: Music Workstation

(De Conformidad con General MIDI System Level 1)

La Sección del Sintetizador

Número de Partes
16 (La Parte 10 es la Parte de Percusión)

Polifonía Máxima
64 Voces

Efectos
EFX: 40 juegos
Reverb: 1 juego (8 tipos)
Chorus: 1 juego

La Memoria Preset
Patches: 512
Performances: 64
Sets de Percusión: 8

La Memoria del Usuario
Patches: 128
Performances: 32
Sets de Percusión: 2

Placas de Ampliación de Onda (suministradas por separado)
Máximo 4 Placas (A - D)

* Cada Placa de Ampliación de Onda contiene Patches/Sets de Percusión que utilizan las ondas contenidas en la placa.

La Sección del Secuenciador

Pistas
Pistas de Frases (16 canales MIDI por pista): 16
Pistas de Patrones (16 canales MIDI por pista): 1
Pistas Tempo: 1
Pistas Beat: 1

* Una Pista de Patrones puede contener hasta 100 patrones.

Memoria Interna
Canciones: 1
Capacidad de notas: aproximadamente 60.000 notas
Duración de Canción: 9998 compases

Diskette de 3.5 pulgadas (2DD/2HD)
Formato de Diskette: 720 K bytes (2DD), 1.44 M bytes (2HD)
Almacenamiento de Notas: aproximadamente 90.000 notas (2DD), aproximadamente 180.000 (2HD)
Archivos de Canción: máximo 99

Formatos de Archivo que puede Cargar en la Memoria
Canciones MCR Pro
Archivos MIDI Estándar (formato 0)
Archivos MIDI Estándar (formato 1)
Canciones S-MRC (procedentes del secuenciador serie MRC)
Archivos de datos de Canción

Formatos para el Almacenamiento de Archivos
Canciones MCR Pro
Archivos MIDI Estándar (formato 0)
Archivos MIDI Estándar (formato 1)
Archivos de Datos de Sonido

Resolución
96 pasos por negra

Métodos de Grabación
A Tiempo Real, Por Pasos

El Máximo de Notas Entradas Simultáneamente (durante la grabación a tiempo real)
64 notas

El Máximo de Notas Enviadas Simultáneamente
64 notas por pista

Tempo
♩ = 10 a 250

♩ = 5 a 500 (el Tempo de la reproducción)

Otras Especificaciones

Teclado
XP-60:61 teclas (con velocidad y aftertouch de canal)
XP-80 76 teclas (con velocidad y aftertouch de canal)

Pantalla
320 x 80 (LCD iluminado a contra luz)

Conectores
jacks de Salida MEZCLADA (estéreo)
jacks de salida DIRECTO
jack de Auriculares (estéreo)
jack Pedal HOLD
jacks de Pedal CONTROL (1,2,3,4)
conectores MIDI (IN, OUT, THRU)
jack Salida CLAQUETA

Consumo
20W (AC 117V), 20W (AC 230V), 20W (AC 240 V)

Dimensiones
XP-80: 1238 x 349 x 107 mm
XP-60: 1028 x 349 x 107

Peso
XP-60: 10.7 kg.
XP-80: 12.9 kg.

Accesorios
Manual del Usuario
Puesta en Marcha Rápida
Diskette de Autodemostración
Diskette Dance Kit
Cable de Alimentación (No se suministra con el el XP-60 / XP-80 diseñado para alimentación de 117 W)

Opciones
Placas de Expansión de Onda: serie SR-JV80

* Debido al interés en el desarrollo de los productos, las especificaciones y/o la apariencia de esta unidad pueden cambiar sin notificación previa .

Referencia rápida de las pantallas

La configuración de las pantallas del XP-80 está basada en la siguiente estructura. Para llamar a la pantalla deseada, pulse los botones apropiados tal como se muestra a continuación:

Modo Patch [PATCH]

Pantalla Play

Hacer Sonar un Patch (p.26)

Al pulsar [F1] (Common)

[F1] (General) Dar nombre al Patch y ajustar el nivel de volumen, panorama, etc. (pág 46)
[F2] (Control) Ajustar la Asignación de Tecla, el Portamento, etc. (pág. 47)
[F3] (Struct) Ajustar la manera como se combinan los Tones (estructura) (pág. 49)
[F4] (K.Range) Ajustar la gama del teclado (pág. 50)
[F5] (V.Range) Ajustar la gama de la velocidad (pág. 50)

Al pulsar [F2] (WG)

[F1] (Wg Prm) Ajustar la Onda, Delay del Tone, etc. (pág 51)
[F2] (Pitch) Ajustar la afinación (pág. 47)
[F3] Pch Env) Ajustar la envolvente de la afinación (pág. 53)

Al pulsar [F3] (TVF)

[F1] (TVF Prm) Modificar el brillo del sonido utilizando un filtro (pág 54)
[F2] (TVF Env) Ajustar la envolvente del TVF (pág. 54)

Al pulsar [F4] (TVA)

[F1] (TVA Prm) Ajustar el nivel de volumen, panorama, etc. de cada Tone (pág 55)
[F2] (TVA Env) Ajustar la envolvente del TVA (pág. 56)

Al pulsar [F5] (LFO y Ctrl)

[F1] (LFO 1) Aplicar Modulación al sonido mediante vibrato y tremolo (pág 57)
[F2] (LFO 2) Aplicar Modulación al sonido mediante vibrato y tremolo (pág 57)
[F3] (Control) Modificar el sonido utilizando controladores (pág. 58)
[F4] (Ctrl Sw) Ajustar la manera como se reciben los mensajes MIDI (pág. 59)

Al pulsar [F6] (Effects

[F1] (General) Ajustar la configuración del envío de los efectos (pág 60)
[F2] (EFX Prm) Ajustar los parámetros de los efectos (pág. 74)
[F3] (EFX Ctr) Modificar los efectos utilizando un controlador (pág. 63)
[F4] (Chorus) Ajustar los parámetros del Chorus (pág. 64)
[F5] (Reverb) Ajustar los parámetros de la Reverb (pág. 64)

Al pulsar [LOCAL/TX/RX]

[F1] (System) Ajustar los parámetros Interruptor Local, Recepción y Transmisión del Patch (Rx/Tx) (pág 90)
[F2] (Tx P.C) Transmitir los números de Programa y Selección de Banco al aparato MIDI externo (pág. 182)

Al pulsar [SOUND LIST]

Hacer que se muestre la Lista de Patches (ventana Sound List) (pág. 27)

Modo Performance [PERFORM]

Pantalla Play

Hacer Sonar un Performance (p.29)

Al pulsar [F1] (Common)

Dar Nombre a un Performance y ajustar el Modo de Tecla, etc. (pág. 65)

Al Pulsar [F2] (K.Range)

Ajustar la gama del Teclado (pág. 66)

Al pulsar [F3] (Part)

Ajustar el Patch, nivel de volumen, etc. de cada Parte (pág. 66)

Al pulsar [F4] (MIDI)

Efectuar los ajustes de MIDI de cada Parte (pág. 67)

Al pulsar [F5] (Effects)

[F1]	(General)	Ajustar la configuración del envío de los efectos	(pág 68)
[F2]	(EFX Prm)	Ajustar los parámetros de los efectos	(pág. 74)
[F3]	(EFX Ctr)	Modificar los efectos utilizando un controlador	(pág. 63)
[F4]	(Chorus)	Ajustar los parámetros del Chorus	(pág. 64)
[F5]	(Reverb)	Ajustar los parámetros de la Reverb	(pág. 64)

Al pulsar [F6] (Info)*

* Cada vez que pulse [F6], la función asignada al [F1]-[F5] cambiará.

[F1]	(Mod)	Confirmar el estado de recepción y los valores de los mensajes de Modulación	(pág 69)
[F2]	(Breath)	Confirmar el estado de recepción y los valores de los mensajes de Breath	(pág 69)
[F3]	(Foot)	Confirmar el estado de recepción y los valores de los mensajes Foot	(pág 69)
[F4]	(Volume)	Confirmar el estado de recepción y los valores de los mensajes de Volumen	(pág 69)
[F5]	(Mod)	Confirmar el estado de recepción y los valores de los mensajes de Panorama	(pág 69)

[F1]	(Exp)	Confirmar el estado de recepción y los valores de los mensajes de Expresión	(pág 69)
[F2]	(Hold)	Confirmar el estado de recepción y los valores de los mensajes de Hold	(pág 69)
[F3]	(Bend)	Confirmar el estado de recepción y los valores de los mensajes Desplazamiento de la Afinación	(pág 69)
[F4]	(Aft)	Confirmar el estado de recepción y los valores de los mensajes de Aftertouch	(pág 69)
[F5]	(Voices)	Confirmar el número de voces utilizadas	(pág 69)

[F1]	(Sys 1)	Confirmar el estado de recepción y los valores de los mensajes del Controlador de Sistema 1	(pág 69)
[F2]	(Sys 2)	Confirmar el estado de recepción y los valores de los mensajes del Controlador de Sistema 2	(pág 69)

Al pulsar [LOCAL/TX/RX]

[F1]	(LcTxRx)	Ajustar el interruptor Local, Interruptor Tx, Interruptor Rx, etc. de cada Parte	(pág. 66)
[F2]	(System)	Ajustar los parámetros Interruptor Local Canal de Control del Performance	(pág 90)
[F3]	(Tx P.C)	Transmitir los números de Programa y Selección de Banco al aparato MIDI externo	(pág. 182)

Al pulsar [SOUND LIST]

Hacer que se muestre la Lista de Performances (ventana Sound List) (pág. 29)

Modo Set de Percusión [RHYTHM]

Pantalla Play

Hacer Sonar un Set de Percusión (p.33)

Al pulsar [F1] (Common)

Dar nombre al Set de Percusión (pág 70)

Al pulsar [F2] (WG) *

Efectuar los ajustes del Tone de Percusión (pág. 70)
Ajustar la envolvente de la afinación (pág. 70)

Al pulsar [F3] (Key TVF) *

Ajustar el brillo del Tone de Percusión (pág 71)
Ajustar la envolvente del TVF (pág. 71)

Al pulsar [F4] (Key TVA) *

Ajustar el nivel de volumen, panorama del Tone de Percusión (pág 72)
Ajustar la envolvente del TVA (pág. 72)

Al pulsar [F5] (Key Ctrl)

Modificar el Tone de Percusión (pág. 73)

Al pulsar [F6] (Effects)

[F1]	(General)	Ajustar la configuración del envío de los efectos	(pág 73)
[F2]	(EFX Prm)	Ajustar los parámetros de los efectos	(pág. 74)
[F3]	(EFX Ctr)	Modificar los efectos utilizando un controlador	(pág. 63)
[F4]	(Chorus)	Ajustar los parámetros del Chorus	(pág. 64)
[F5]	(Reverb)	Ajustar los parámetros de la Reverb	(pág. 64)

Al pulsar [LOCAL/TX/RX]

[F1]	(Part Rx)	Ajustar el Interruptor Rx de cada Parte y el canal MIDI de la Parte 10 (Set de Percusión)	(pág. 67)
[F2]	(System)	Ajustar los parámetros Interruptor Local Canal de Control del Performance	(pág 90)
[F3]	(Tx P.C)	Transmitir los números de Programa y Selección de Banco al aparato MIDI externo	(pág. 182)

Al pulsar [SOUND LIST]

Hacer que se muestre la Lista de Sets de Percusión (ventana Sound List) (pág. 34)

* Cada vez que pulse [F2]-[F4], la pantalla cambiará.

Modo GM [SHIFT] + [PERFORM]

Pantalla Play

Interpretar en el modo GM (p. 173)

Al pulsar [F4] (Part)			
		Ajustar el Patch, nivel de volumen, etc. de cada Parte	(pág. 174)

Al pulsar [F5] (Effects)			
[F1]	(General)	Ajustar la configuración del envío de los efectos	(pág 174)
[F2]	(EFX Prm)	Ajustar los parámetros de los efectos	(pág. 74)
[F3]	(EFX Ctr)	Modificar los efectos utilizando un controlador	(pág. 63)
[F4]	(Chorus)	Ajustar los parámetros del Chorus	(pág. 64)
[F5]	(Reverb)	Ajustar los parámetros de la Reverb	(pág. 64)

Al pulsar [F6] (Info) *

* Cada vez que pulse [F6], la función asignada al [F1]-[F5] cambiará.

[F1]	(Mod)	Confirmar el estado de recepción y los valores de los mensajes de Modulación	(pág. 175)
[F2]	(Breath)	Confirmar el estado de recepción y los valores de los mensajes de Breath	(pág 175)
[F3]	(Foot)	Confirmar el estado de recepción y los valores de los mensajes Foot	(pág 175)
[F4]	(Volume)	Confirmar el estado de recepción y los valores de los mensajes de Volumen	(pág 175)
[F5]	(Mod)	Confirmar el estado de recepción y los valores de los mensajes de Panorama	(pág 175)
[F1]	(Exp)	Confirmar el estado de recepción y los valores de los mensajes de Expresión	(pág 175)
[F2]	(Hold)	Confirmar el estado de recepción y los valores de los mensajes de Hold	(pág 175)
[F3]	(Bend)	Confirmar el estado de recepción y los valores de los mensajes Desplazamiento de la Afinación	(pág 175)
[F4]	(Aft)	Confirmar el estado de recepción y los valores de los mensajes de Aftertouch de canal	(pág 175)
[F5]	(Voices)	Confirmar el número de voces utilizadas	(pág 175)

Al pulsar [LOCAL/TX/RX]			
[F1]	(Part Rx)	Ajustar el Interruptor Rx de cada Parte	(pág. 173)
[F2]	(System)	Ajustar el Interruptor Local	(pág 91)
[F3]	(Tx P.C)	Transmitir los números de Programa y Selección de Banco al aparato MIDI externo	(pág. 182)

Al pulsar [SOUND LIST]

Hacer que se muestre la Lista de patches GM / Sets de Percusión GM (ventana Sound List) (pág. 174)

Modo Secuenciador [SEQUENCER]

Al pulsar [F1] (Setup)

[
F1] (SngName) Dar nombre a una canción (pág. 118)
[F2] (PtnName) Dar nombre a un Patrón (pág 118)
[F3] (TrkInfo) Ver los ajustes de las pistas de Frase / Patrones (pág 119)
[F4] (RPS) ajustar los parámetros RPS (pág 150)
[F6] (SEQ Sys) Efectuar las configuraciones para utilizar el XP-80 con aparatos MIDI externos y ajustar el metrónomo (pág 117)

Al pulsar [F2] (Quantize)

[F1] (Grid) Utilizar la función Cuantificación Grid (pág. 137)
[F2] (Shuffle) Utilizar la función Cuantificación Shuffle (pág 138)
[F3] (Groove) Utilizar la función Cuantificación Groove (pág 139)
[F4] (Load) Cargar una plantilla groove del usuario (pág 142)
[F5] (Save) Guardar un archivo de plantilla groove del usuario (pág 143)

Al pulsar [F3] (TrkEdit) *

* Cada vez que pulse [F3], los Menús 1-3 cambiarán.

Menú 1

[F1] (Erase) Borrar el área de datos de performance innecesaria (pág. 123)
[F2] (Delete) Suprimir datos de performance innecesarios (pág 124)
[F3] (Copy) Copiar una frase (pág 124)
[F4] (Insert) Introducir compases en blanco (pág 126)
[F5] (Trans) Transportar la afinación (Transportar) (pág 126)

Menú 2

[F1] (Chg Vel) Modificar la velocidad (pág. 127)
[F2] (Chg Ch) Cambiar de canal MIDI (pág 128)
[F3] (Chg Gt) Modificar la duración de la nota (pág 129)
[F4] (Merge) Combinar dos pistas de Frases / Patrones (pág 134)
[F5] (Extract) Extraer parte de los datos Performance de una pista de Frases / Patrón y desplazarlos a otra (pág 131)

Pantalla Play (Canción)

Reproducir una Canción (p.98)

Menú 3

[F1] (Shift) Desplazar los datos de performance hacia delante / atrás (Shift Clock) (pág. 132)
[F2] (Thin) hacer que los datos sean menos densos (Data Thin) (pág 133)
[F3] (Exchg) Intercambiar dos pistas de Frases / Patrones (Exchange) (pág 134)
[F4] (TimeFit) Ajustar la duración de la reproducción de la canción (pág 134)
[F5] (Truncate) Suprimir los compases en blanco (pág 135)

Pantalla Play (Patrón)

Hacer sonar un Patrón (p.101)

Al pulsar [F4] (Micro)

Ver los datos de performance que ha grabado (Pantalla Microscope) (pág. 144)

[F1] (Create) Introducir datos de performance nuevos (pág. 147)
[F2] (Erase) Borrar datos de performance (pág 149)
[F3] (Move) Desplazar datos de performance (pág 149)
[F4] (Copy) Copiar datos de performance (pág 149)
[F5] (Place) Pegar los datos de performance que ha copiado (pág 149)

Al pulsar [F5] (Loop)

Ajustar los parámetros de la función Loop Play (pág. 120)

Al pulsar [REC]

Hacer que se muestre la lista de canciones (ventana Song List) (pág. 98)

Al pulsar [F6] (List)

Preparar la grabación a tiempo real (pág.106)

[F1] (-> Part) Ajustar los parámetros de cada Parte (pág.111)
[F2] (-> Info) Comprobar los mensajes MIDI recibidos por cada Parte (pág 111)
[F3] (Rec Sel) Grabar sólo los datos de performance especificados (pág 109)
[F4] (Quantize) Aplicar la cuantificación al grabar (pág 106)
[F5] (Loop) Ajustar los parámetros de la grabación en Bucle (pág 120)
[F6] (A.Punch) Ajustar los puntos donde desee grabar pinchando (área de la grabación pinchan do automáticamente (pág.108)

[START/STOP] Iniciar la grabación pág. 106)
<Durante la grabación (Mix)>
[F5] (Borrar) Borrar datos innecesarios durante la grabación (Borrar a Tiempo Real) (pág 110)
<Durante la grabación (excepto la grabación pinchando manualmente)>
[F6] (Rehersal) Comprobar los sonidos o las frases durante la grabación (pág 109)
<Durante la grabación pinchando manualmente>
[F6] (PunchIn) Efectuar la grabación pinchando manualmente (pág 109)
<Al grabar un cambio de tempo>
[6] (Tap) Grabar cambios de tempo utilizando la función Tap Tempo (pág 110)

Al pulsar [LOCATE]

Ajustar las posiciones Locate o desplazarse a una posición Locate (pág.119)

Modo Chain Play [CHAIN PLAY]

Pantalla Play (Patrón)

Hacer sonar canciones en secuencia (p.154)

Al pulsar [F1] (Insert)

Introducir un paso (archivo de canción / datos) (pág.153)

Al pulsar [F2] (Delete)

Suprimir un paso (archivo de canción / datos) (pág. 153)

Al pulsar [F3] (Cir All)

Suprimir todas las cadenas guardadas en la memoria del XP-80 (pág. 153)

Al pulsar [F5] (Save)

Guardar un archivo de cadena (pág. 154)

Al pulsar [F6] (List)

Hacer que se muestre la lista de archivos de cadena (Ventana Chain File) (pág. 154)

Modo Sistema [SYSTEM]

Al pulsar [F1] (Setup)

Ajustar el contraste del LCD, tacto del teclado, etc. (pág. 88)

Al pulsar [F2] (Tune)

Ajustar la afinación (pág. 89)

Al pulsar [F3] (MID) *

Ajustar el Interruptor Local, Cambio de Control del Performance, etc. (pág. 90)
Ajustar los parámetros de recepción / transmisión de los mensajes MIDI (pág. 91)
Ajustar el grupo Selección de Banco (pág. 91)

Al pulsar [F4] (Control) *

Asignar funcions a los deslizadores C1 / C2 y Controladores de Sistema 1 y 2 (pág. 92)
Asignar funciones a los Pedales 1-4 y el pedal Hold (pág. 92)
Efectuar los ajustes del Controlador (pág. 93)

Al pulsar [F5] (Arpeg)

Efectuar los ajustes de los arpegios (pág. 93)

Al pulsar [F6] (Info)

Confirmar la Placa de Ampliación de Onda y el estado de la pila del XP-80 (pág. 95)

* Cada vez que pulse [F3] y [F4], la pantalla cambiará

Utility mode [UTILITY]

* Cada vez que pulse [F6], el Menú 1-3 cambiará

Pantalla MenÚ

Seleccionar una función de Utilidades (p.155)

Menu 1

Al pulsar [F1] (Write)

Escribir los ajustes de Patch, Performance o Set de Percusión (pág 156)

Al pulsar [F2] (Copy)

Copiar los ajustes de Patch, Performance o Set de Percusión (pág. 157)

Al pulsar [F3] (Init)

Recuperar los ajustes de fábrica de Patch, Performance o Set de Percusión (pág.160)

Al pulsar [F4] (Xfer)

Transmitir los ajustes de Patch, Performance o Set de Percusión (Data Transfer) (pág. 161)

Al pulsar [F5] (Protect)

Evitar que se escriba encima de la memoria del usuario (User Memory Protect) (pág. 164)

Menú 2

Al pulsar [F1] (SngInit)

Borrar la canción interna (Song Inicialize) (pág. 164)

Al pulsar [F2] (Memory)

Comprobar la cantidad de datos en la memoria interna (Internal Memory Information) (pág. 164)

Menú 3

Al pulsar [F3] (Factory)

Recobrar los ajustes de fábrica de todos los datos guardados en el XP-80 (Factory Preset) (pág. 165)

Modo Disk [DISK]

* Cada vez que pulse [F6], el Menú 1-3 cambiará

Pantalla MenÚ

Seleccionar una función relacionada con diskettes (p.166)

Menu 1

Al pulsar [F1] (Setup)

Cargar en la memoria del XP-80 los datos contenidos en el diskette

Al pulsar [F1] (Setup)

Al pulsar [F2] (Tune)

Al pulsar [F3] (MID) *

(pág. 169)

Al pulsar [F4] (Control) *

Crear un diskette de seguridad

(pág. 170)

Al pulsar [F5] (Arpeg)

Menú 2

Al pulsar [F6] (Info)

Al pulsar [F1] (Setup)

Suprimir los archivos innecesarios del diskette

(pág. 171)

Al pulsar [F1] (Setup)

Volver a dar nombre a un archivo

Índice

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

Información

Cuando necesita servivio técnico, pongase en contacto con el Servicio Postventa de Roland o con el distribuidor autorizado de Roland de su país.

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Florida 638
(1005) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (01) 394 4029

BRAZIL
Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira 203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 843 9377

CANADA
Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs Blvd, Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (03) 613 1414

PANAMA
Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: 26 3322

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA. 90040-3696,
U. S. A.
TEL: (0213) 685 5141

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda, Centro Parque de Cristal, Nivel C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

AUSTRALIA
Roland Corporation Australia Pty. Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NEW ZEALAND
Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden, Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CHINA
Beijing Xinghai Musical Instruments Co., Ltd.
6 Huangmuchang Chao Yang District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDIA
Rivera Traders Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra,
off Dr. Edwin Moses Road,
Munbai 400011, INDIA
TEL: (022) 498 3079

INDONESIA
PT Galestra Inti
Kompleks Perkantoran
Duta Merlin Blok E No.6—7
Jl. Gajah Mada No.3—5,
Jakarta 10130,
INDONESIA
TEL: (021) 6335416

KOREA
Cosmos Corporation Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAYSIA
Bentley Music SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE
Swee Lee Company
BLOCK 231, Bain Street #03-23
Bras Basah Complex,
SINGAPORE 180231
TEL: 3367886

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E, #02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 9555

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng Nakorn Kasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon music distributor
160 Nguyen Dinh Chieu St. Dist 3
Ho chi minh City
VIETNAM
TEL: 88-242531

BAHRAIN
Moon Stores
Bab Al Bahrain Road,
P.O.Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Fa'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yaho ISRAEL
TEL: (03) 682366

JORDAN
AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P. O. Box 825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 641200

KUWAIT
Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT

LEBANON
A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN
OHI Electronics & Trading Co. LLC
P. O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 959085

QATAR
Badie Studio & Stores
P.O.Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

SAUDI ARABIA
Abdul Latif S. Al-Ghamdi Trading Establishment
Middle East Commercial Center
Al-Khobar Dharan Highway
P.O. Box 3631 Al-Khober
31952 SAUDIARABIA
TEL: (03) 898 2332

aDawliah Universal Electronics APL
P.O.Box 2154 ALKHOBAR 31952,
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA
Technical Light & Sound Center
Khaled Ibn Al Walid St.
P.O.Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURKEY
Barkat Muzik aletleri ithalat ve ihracat limited ireketi
Siraselvier Cad. Guney Ishani No. 86/6 Taksim, Istanbul TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E
Zak Electronics & Musical Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg., No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
P.O. Box 8050DUBAI, U.A.E
TEL: (04) 360715

EGYPT
Al Fanny Trading Office
P.O.Box2904,
El Horrieh Heliopolos, Cairo,
EGYPT
TEL: (02) 4171828
(02) 4185531

KENYA
Musik Land Limited
P.O Box 12183 Moi Avenue
Nairobi Republic of KENYA
TEL: (2) 338 346

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont 7700
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (021) 64 4030

AUSTRIA
E. Dematte &Co.
Neu-Rum Siemens-Strasse 4
6063 Innsbruck AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/LUXEMBOURG
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3 B-2260 Oevel (Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

BELORUSSIA
TUSHE
UL. Rabkorovskaya 17
220001 MINSK
TEL: (0172) 764-911

CYPRUS
Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O.Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Post Box 1937
DK-1023 Copenhagen K.
DENMARK
TEL: 32 95 3111

FRANCE
Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK
Parc de l'Esplanade F 77 462 St.
Thibault Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 508

FINLAND
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

GERMANY
Roland Elektronische Musikinstrumente Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE
V. Dimitriadis & Co. Ltd.
20, Alexandras St. & Bouboulinas 54 St. 106 82 Athens, GREECE
TEL: (01) 8232415

HUNGARY
Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND
The Dublin Service Centre Audio Maintenance Limited
11 Brunswick Place Dublin 2
Republic of IRELAND
TEL: (01) 677322

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 937 781

NORWAY
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLAND
P. P. H. Brzostowicz Marian
UL. Blokowa 32, 03624 Warszawa
POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Caius - Tecnologias Audio e Musica , Lda.
Rue de SANTA Catarina 131
4000 Porto, PORTUGAL
TEL: (02) 38 4456

RUSSIA
Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaja st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

ESPAÑA
Roland Electronics de España, S.A.
Calle Bolivia 239 08020
Barcelona, España ıa,
Tel: (93) 308 1000

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O.Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd., Swansea Office
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park SWANSEA
West Glamorgan SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139